12 219 2015 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

15% СКИДКА DEUS EX: MANKIND DIVIDED

БИТВА ЗА КОШЕЛЕК
GTX 950 VS. R7 370

LIFE IS STRANGE
ИНСТАГРАМ БЕЗ ФИЛЬТРОВ

NEED FOR SPEED
НОЧНЫЕ УЛИЦЫ

YAKUZA 5
ЯПОНСКИЙ ГОРОДОВОЙ

PARIS GAMES WEEK
DETROIT, WILD И ДРУГИЕ АНОНСЫ

HALO 5: GUARDIANS
ЛЕГЕНДЫ НЕ УМИРАЮТ

IPHONE 6S И 6S PLUS
ДВОЙНОЙ УДАР

MIGHT AND MAGIC HEROES VII
НЕ ПО-ГЕРОЙСКИ

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE
ВЫШКИ, СЭР

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ДОМОЙ

16+

FALLOUT 4

ОБЗОР • ИСТОРИЯ СЕРИИ • ПУТЕВОДИТЕЛЬ • ФАКТЫ О РАЗРАБОТКЕ • ТЕОРИЯ О ВСЕЛЕННОЙ

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

FALLOUT 4 • NBA 2K16 • MIGHT AND MAGIC *HEROES VII* • ARMORED WARFARE
UNDERTALE • THE BEGINNER'S GUIDE • ASSASSIN'S CREED: *SYNDICATE* • NHL 16
LIFE IS STRANGE • STASIS • NEED FOR SPEED • PRISON ARCHITECT • YAKUZA 5
SKYHILL • UNCHARTED: *THE NATHAN DRAKE COLLECTION* • HALO 5: *GUARDIANS*

9 771560 258026 15012
игроMegua

DECK HEROES

Великая Битва

12+

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО КАРТЫ!

РЕКЛАМА

БОЛЕЕ 400 НАРИСОВАННЫХ ВРУЧНУЮ КАРТ

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ PVE И PVP РЕЖИМЫ

СОЗДАЙ СВОЮ УНИКАЛЬНУЮ КОЛОДУ!

Бесплатно в App Store

Бесплатно в Google play

ВВЕДИ В ИГРЕ КОД: IGROMANIADH И ПОЛУЧИ УНИКАЛЬНЫЙ «НАБОР НОВИЧКА ОТ ИГРОМАНИИ»

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская, Сергей Цилюрик
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов, Иван Ефимов, Елена Молвинских
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Геворг Акопян
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015 © Igromania, 1997-2015
Тираж 44 080 Circulation 44 080

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Привет!

На протяжении всего года мы вместе с торговой площадкой G2A.com радовали вас внушительными скидками на ожидаемые хиты. Благодаря нашей акции можно было с большой выгодой обзавестись Grand Theft Auto V, Fallout 4, Batman: Arkham Knight и Star Wars Battlefront, а в этом номере – скидочный код на долгожданный Deus Ex: Mankind Divided (подумайте о том, чтобы оформить предзаказ).

Игры у нас купили десятки тысяч читателей. Спасибо всем вам. Для нас это новый опыт, в России подобные проекты прежде не делал никто, и мы очень рады, что вы отреагировали на эту акцию с энтузиазмом. Постараемся придумать в новом году что-нибудь не менее масштабное и привлекательное.

Но скидки – не единственный приятный сюрприз. Напомню, что в январском и февральском номерах за этот год были постеры-календари с местами для наклеек G2A. И мы пообещали, что разыграем игровую консоль среди тех, кто соберет все без исключения наклейки на плакате и пришлет нам подтверждающую фотографию. Победитель сможет выбрать любую консоль нынешнего или предыдущего поколения. Мечтали об Xbox One – будет Xbox One. Хотите Nintendo 3DS – легко!

И вот торжественный момент настал – начинается конкурсная часть. Ждем фотографии ваших постеров с полным набором наклеек по адресу ***post@igromania.ru*** в письмах с темой «Год с G2A». Имя счастливчика мы определим случайным образом во время розыгрыша в прямом эфире на нашем Twitch-канале (***twitch.tv/igromania*** – обязательно подпишитесь, там происходит много интересного). Точное время и день трансляции мы сообщим в следующем номере и на всех основных площадках «Игромании», так что следите за анонсами.

Участвовать в конкурсе могут жители РФ и других стран СНГ, но приз доставляется только по территории России. Однако никто не мешает вам указать адрес друзей или родственников, а потом забрать у них консоль самому.

Теперь про новый номер. Он вышел невероятно богатым на крупнокалиберные хиты, и потому раздел рецензий сильно разбух (а мы и рады). Вы найдете здесь «вердикты» по всем актуальным релизам: **Need for Speed**, **Halo 5**, **Yakuza 5**, **Metal Gear Online**. Увы, **Call of Duty: Black Ops III** разминулась со сдачей номера на какие-то часы, и рецензия не успела попасть в печать. Ожидайте въедливый разбор в январском выпуске!

Но, конечно, главная жемчужина номера – рецензия на Fallout 4. Шесть страниц! Именно столько места понадобилось редактору Артемию Козлову, чтобы подробно обосновать довольно неожиданную оценку. О том, ради чего стоит обязательно поиграть в Fallout, но почему это не лучшая игра в мире, вы можете узнать на соседних страницах.

Но рецензия – далеко не все. Мы не могли по случаю такого важного (и редкого) события, как выход нового «Фолла», не развернуться на полную. Вас ждут путеводитель по Пустоши, история сериала и десятка малоизвестных фактов о процессе разработки. А в качестве достойной кульминации темы номера – весьма любопытные размышления Евгения Пекло о возможном родстве двух знаменитых игровых вселенных, **Wolfenstein** и Fallout.

Надеюсь, что материалы нынешнего номера помогут вам проникнуться этим сложным, многослойным произведением и полюбить вселенную Fallout так, как любим ее мы.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 22 декабря.

Геворг Акопян

gevorg@igromania.ru ● vk.com/gevakopyan ● instagram.com/gevbrave

МИР ФАНТАСТИКИ

16+

MIRF.RU

ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ. ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

РЕКЛАМА

34 PARIS GAMES WEEK
САМЫЕ ГРОМКИЕ АНОНСЫ

42 HALO 5: GUARDIANS
ЛЕГЕНДЫ НЕ УМИРАЮТ

6-33 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Fallout 4

34-41 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
34 Paris Games Week
38 Armored Warfare

50-79 ВЕРДИКТ
42 Halo 5: Guardians
50 Might and Magic Heroes VII
60 Assassin's Creed: Syndicate
68 Yakuza 5
72 Need for Speed
78 Life is Strange
80 Skyhill
82 Metal Gear Online
84 Undertale
86 Stasis
88 The Beginner's Guide
90 Prison Architect
92 NBA 2K16
94 NHL 16
96 Uncharted: The Nathan Drake Collection

100-102 ИГРОСТРОЙ
100 Дизайн уровней в Thief

103 ВО ЧТО ПОИГРАТЬ
103 Игромания рекомендует

104-111 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
104 Индипокалипсис

112-113 КИНО
112 Виктор Франкенштейн
113 Звёздные Войны: Пробуждение Силы

6 FALLOUT 4
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ДОМОЙ

50 MIGHT AND MAGIC HEROES
РАЗБИТЫЙ ВИТРАЖ

100 УКРАСТЬ И НЕ ЗАБЛУДИТЬСЯ
ДИЗАЙН УРОВНЕЙ В THIEF

ПОСТЕРЫ

Fallout 4
Ведьмак 3: Каменные сердца

НАКЛЕЙКИ

Ведьмак 3: Каменные сердца
Far Cry Primal
Yakuza 5
G2A.com

РЕКЛАМА

Обложка
IGG 2
Archos 3
ООО «Игромедиа» 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1, 3
OCZ 5

60

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE
НЕ УЕДУ ЖИТЬ В ЛОНДОН

114-115 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

114 Почему мы играем: сегодня я киллер

116-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

116 Архитектура Intel Skylake
119 Тестирование процессора Skylake
122 Тестирование телефона Lenovo Vibe Shot
124 Тестирование телефона iPhone 6s
128 Тестирование гарнитуры Audio-Technica
130 Тестирование игрового монитора LG
132 Тестирование бюджетных видеокарт
136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА

138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Локализация Deck Heroes

Я OCZ.
Долговечность
заложена в мою ДНК.

Создай свой бескомпромиссный ПК на основе производительного, долговечного и надежного твердотельного накопителя. Созданный на основе продукции, ориентированной на энтузиастов — устройствах серии Vector — устройства в линейке Vector 180 оснащены функцией управления электропитанием при сбое (PFM+), гарантирующей, что Ваши данные не будут потеряны даже после непредвиденного сбоя питания.

Вы — это Ваши данные. Сохраните их при помощи твердотельных накопителей Vector 180.

- До 550 Мб/с
- До 100 000 IOPS
- Доступны модели емкостью до 960 ГБ
- Программное обеспечение для клонирования накопителя
- Адаптер для ПК 3,5 дюйма
- Флеш память Toshiba A19нм

OCZ STORAGE SOLUTIONS | A Toshiba Group Company ocz.com

РЕКЛАМА

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

FALLOUT 4

ИГРА ПРО ВСЕ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЖАНР
Экшен, ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Game Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
fallout4.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core i5 2,8 ГГц,
8 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i7 3,6 ГГц,
8 ГБ, 3 ГБ видео

Игры Bethesda всегда особенные. Их можно ругать за тысячу разных вещей, причем каждый раз практически за одни и те же, но это никогда не имело особого значения. Эта студия делает то, чего никто больше так не делает. Их игры – даже не игры, а миры, в которых можно застрять на сотню часов, просто гуляя, смотря по сторонам, собирая травки и читая книги про похотливую аргонианскую деву.

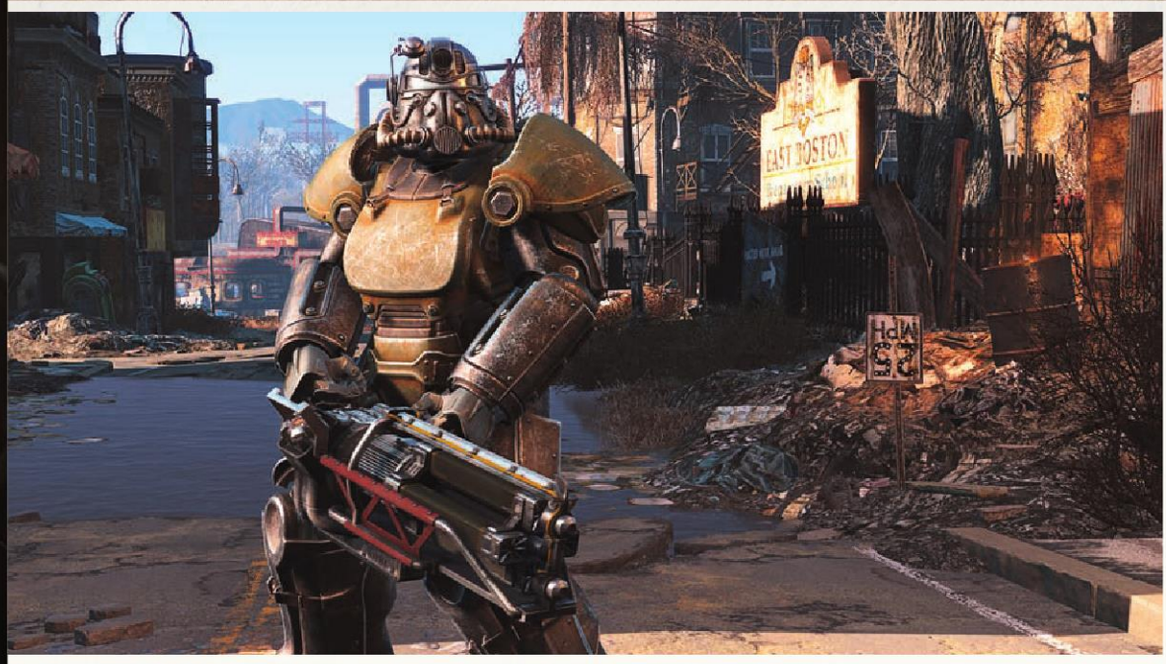
И потому **Fallout 4** было очень трудно не ждать. В ней было легко сомневаться, да. Но однажды оказавшись в этой постъядерной Пустоши, мало кто не захочет вернуться обратно. В общем, теперь мы едем в Бостон.

УПАЛИ БОМБЫ

С Институтом – незримой организацией, возникшей на руинах реального Массачусетского технологического института (MIT), – уже приходилось косвенно сталкиваться. В **Fallout 3** с ним был связан один хороший побочный квест, а правящий Новым Вегасом мистер Хаус до ядерной войны учился как раз таки в MIT.

Теперь, когда мы очутились посреди разрушенного Содружества Массачусетс (или просто Содружества), этот Институт оказывается в самом центре. Среди местных ходит молва, будто Институт похищает людей и заменяет их синтами – неотличимыми копиями, роботами наподобие сайлонов из «Звездного крейсера «Галактика» или репликантов из «Бегущего по лезвию».

Тему синтетической жизни поднимали в научной фантастике уже тысячи раз и еще столько же поднимут, но тут интересно, что, задав все вопросы, **Fallout 4** не делает никаких выводов сама. Кто-то относится к синтам как к инструменту, кто-то – как к преступлению против человечества и науки, кто-то – как к людям, а кто-то просто до истерики их боится. Есть разные точки зрения, их можно принять или не принимать вовсе.



СИЛОВУЮ БРОНЮ, как и всю остальную экипировку, можно пересобирать модуль за модулем. Например, усилить защиту от радиации свинцовыми пластинами или прикрепить на спину реактивный ранец

ДАЛЕКО НА ЮГЕ карты есть зона, где уровень радиации особенно высок. Живут там в основном мутанты и фанатичные последователи Атома

И на этом фоне крайне кстати, что тут больше нет очков кармы, карающих за «добрые» и «злые» решения. В Fallout 3 сценаристы, похоже, поняли эту систему превратно, из-за чего развилки часто сводились к выбору между образом кромешного мерзавца или светозарного зануды – просто потому, что так надо. В New Vegas вся мораль размылась и смысла в «добрых» и «злых» очках было все меньше, но они продолжали капать вопреки. Теперь же карма ушла, вместе с ней ушли и навязанные представления о том, что правильно, а что неправильно. И это прекрасно.

Впервые со времен **Morrowind** сюжет у Bethesda работает вместе с открытым миром, а не отдельно от него. Только это не вполне касается первой половины игры, потому что начинается история с линейной, строго направленной прогулки. Вы, очнувшись в бомбоубежище после двухсотлетнего криогенного сна, идете по следам своего сына – примерно как искали отца в Fallout 3. Эти первые десять, двадцать, может быть, тридцать часов могут сильно разочаровать. После сумасшедшей свободы **New Vegas** вы вдруг идете от контрольной точки к контрольной точке, продираясь сквозь запутанные подземелья, и решаете проблемы одним способом или чуточку другим. Отвлекаться на побочные поручения можно, но в контексте истории это смотрится не слишком логично. Представьте ситуацию: единственная мотивация выходца из убежища – срочно найти сына, но он вдруг резко все бросает и, например, начинает помогать минитменам строить село. А потом снова уходит искать сына. Странный.

На самом деле история с сыном – это такой чуть неуклюжий повод показать, как устроен мир. Вы проходите по главным достопримечательностям, знакомитесь с действующими на руинах Массачусетса организациями, а дальше Fallout 4 вдруг вспоминает, что до нее, оказывается, была практически великая New Vegas, и наконец-то оставляет вас самих по себе.

ЭТОТ КАДР – из города под названием Добрососедство. Редкостная дыра, но по-своему колоритная

РОБОТАМ И ГУЛЯМ можно отсекать конечности и наблюдать, как они барахтаются. Люди от такого обычно умирают

После одного важного момента игра отпускает на свободу. Выкладывает на стол четыре фракции со своими правилами и своей правдой и предлагает делать с ними что захочется. Мотивы сторон, в сущности, проще некуда – вопрос скорее в том, от чьей манеры вести дела вам теплее. Вы начинаете принимать решения, лавировать между сторонами, стараясь как можно дольше сохранять нормальные отношения с каждой, выяснять правила их игры и выстраивать посреди чужих дел свой собственный, лучший план.

Побочные истории в это время наконец-то начинают смотреться органично, поскольку никаких неотложных проблем у вас больше нет. Закрыть тему противостояния организаций можно когда угодно и каким угодно способом: можете, к примеру, спонтанно прикончить лидера фракции хоть посреди сюжетной речи, и игра предложит новый путь к концовке, как в New Vegas. Очень приятно обнаружить, что Fallout 4 не игнорирует хорошие находки Obsidian.

Печалит другое. После прохождения основного сюжета герой рассказывает, что нашел свое место в новом мире, зачем-то заканчивает речь замученным «War never changes»… и все. В прошлых Fallout в этом месте был подробный разбор судеб городов и персонажей, которых вы встречали, – есть мнение, что это в принципе одна из главных фишек серии. Но похоже, что, утвердившись в первичности открытого мира, Bethesda посчитали, что у жизни в Пустоши не может быть концовки, и решили не делать ее вовсе.

ПСИНА И ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ

Карму условно замещают отношения с компаньонами. Об их реакции на ваши действия оповещают сообщением вверху экрана («Престон Гарви от этого в восторге»), как в играх **Telltale**. Причем их вкусы крайне специфичны: например, журналистка Пайпер из Даймонд-Сити радуется, когда вы при ней насаждаете справедливость, этику и… взламываете замки.

Компаньоны – это те персонажи, к которым вы почти наверняка будете возвращаться чаще всего, потому что прежде всего с ними у вас возникает хоть какая-то связь. Но, увы, им уделили куда меньше внимания, чем они заслуживают. Спутники ходят за вами, по мелочи комментируют то, что видят, но в дела ваши не ввязываются. Пару раз за игру каждый попробует завязать беседу и излить душу, а когда вы по-настоящему подружитесь, даст умеренно полезный навык. Этим дело обычно ограничивается. Романы, которые прежде много обсуждали, случаются на ровном месте после пары попыток пофлиртовать и, по сути, не ведут ни к чему, кроме призовых сахарных реплик при встрече и временной прибавки к опыту за проведенную в одной кровати ночь.

Очень хотелось бы, чтобы компаньоны говорили чаще, но удивляться тут нечему. В Fallout почти всегда было интереснее играть одиночкой. Главное, что тут есть очень славный Догмит – он же Псина в русской версии. Всегда верен, никогда не расстраивает, а с одним из перков становится кошмарно сильным.

ЭТО МОЯ ВИНТОВКА

Директор игры Тодд Говард говорил, что со стрельбой и оружием в этот раз помогали id Software и один из бывших сотрудников Bungie. Это чувствуется. Fallout 4 фетишизирует оружие круче, чем когда-либо пыталась **Borderlands**. Она учит его любить. Если выучить ремесленные перки, можно десятки часов провести с одной пушкой, постепенно накручивая на нее новые модули. В моем случае это был обыкновенный бластер, который со временем превратился из ручного пугача в тяжелый снайперский карабин.

Кроме серийных вещей, есть редкие коллекционные стволы. Даже если бы они не были настолько

ПОСЛЕ штормов из Mad Max радиационные бури в Fallout 4 не так впечатляют. Но что-то в них все равно есть

ДАЙМОНД-СИТИ – самый большой город в округе. Построен в стенах стадиона «Фэнуэй Парк»

мощными, их все равно стоило бы ценить. За характер. Конечно, знакомый по третьей части гвоздемет парой попаданий надвое раскалывает шлем рыцаря Братства Стали, но при этом выпускает клубы пара и тарахтит, словно паровоз. Еще есть «кастет», сделанный из куска железобетона, приделанного к небольшому свайному молоту. Или вот корабельная пушка… это корабельная, мать его, пушка, которая стреляет пушечными ядрами, понимаете?

Стала интереснее силовая броня. Раньше доспехи Анклава и Братства Стали были высокоуровневой одеждой для поздних стадий игры, а в этот раз вы получаете их почти в самом начале, но обращаетесь как с машиной, постоянно требующей техобслуживания. Цена ремонта и батарей мешает ходить в броне постоянно, зато под конец сюжета я приделал к ней джетпак, покрасил в розовый цвет и окончательно перестал из нее вылезать.

Тем не менее состоятельность Fallout 4 именно как шутера все-таки под вопросом. Ролевая система все еще крошит баланс: в зависимости от того, насколько вы прокачаны, бои часто оказываются или слишком легкими, или слишком трудными. В последнем случае легко выкрутиться, воспользовавшись характерной для игр Bethesda наивностью ИИ, – пускай противники теперь прячутся за укрытиями и неглупо пользуются гранатами, стоит сделать что-то внезапное (например, пойти напролом), как их хватает ступор. Вокруг охранных роботов и тяжелых солдат вообще часто получается бегать кругами и насмерть забивать их палкой, почти не получая урона.

Да, меткая стрельба поощряется. Да, стрелять гораздо приятнее, чем раньше. Да, дикие гули теперь ползают по стенам и смешно танцуют, если отстрелить им руки. С точки зрения механики бои стали гораздо лучше, но дизайн стычек до сих пор остался на уровне «вот комната, вот враги, сделайте, пожалуйста, что-нибудь». Спасает снова режим V.A.T.S., в котором шутер на несколько секунд уступает пошаговой тактике: время замедляется, вы спокойно выбираете цель и тратите на стрельбу очки действия. Это очень помогает контролировать хаос, и даже если пытаться играть в Fallout 4 как в чистый шутер, то с V.A.T.S. она ощущается гораздо более сосредоточенной и в целом правильной.

ДВА ЧАСА, ВРЕМЯ УБИВАТЬ

Ролевую систему сильно сжали, объединив параметры SPECIAL (сила, восприятие, выносливость, харизма…), навыки (скрытность, взлом замков, владение оружием…) и перки (классические фоллаутовские таланты, как-нибудь влияющие на ваш стиль игры) на одном полотне. Вы прокачиваете их наравне, тратя одни и те же очки развития, но чем выше у вас значение соответствующего параметра, тем круче перки, которые вы можете выучить.

Идея действительно очень красивая, и смущает лишь то, что боевые умения явно доминируют. С одной стороны, это неплохо – каждый из SPECIAL-параметров помога-

БЕСХОЗНЫЕ МАСТЕРСКИЕ можно присвоить и основать вокруг них новое поселение

ПРЕСТОН ГАРВИ, последний из массачусетских минитменов. Как раз с его подачи мы строим на останках Содружества новую цивилизацию

В СТРОИТЕЛЬСТВЕ и производстве модификаций применение находится абсолютно любому барахлу

ПУСТОШЬ Содружества мало похожа на Столичную. В Бостоне совсем другая архитектура и другие достопримечательности. И он гораздо ярче

ет подойти к стычкам по-разному. С десятью единицами силы, допустим, можно превратить силовую броню в бронепоезд, втаптывающий врагов в землю. Герои с высоким интеллектом делают упор на силу энергетического оружия и экономию ресурсов для поддержки брони, а среди перков для харизматиков есть способность склонять противников на свою сторону, с которой однозначно стоит поэкспериментировать, если не хочется марать руки в бою и в то же время обходиться без скрытности.

С другой стороны, больше нет навыков ремонта и медицины, которые в прошлых частях открывали много альтернативных решений, – сейчас, чтобы отремонтировать что-либо, достаточно просто быть очень умным, да и то пригождается это нечасто. Пропали специфические таланты вроде «Вечного дитя» (добавлял больше вариантов при общении с детьми), а высокая харизма в диалогах обычно лишь выделяет самые выгодные ответы и тем самым изредка помогает сократить дорогу, но чаще – просто увеличивает награду.

Как бы ни хотелось решать проблемы миром, игра все равно всеми силами подталкивает к сражениям и походам в подземелья. В Bethesda, похоже, очень любят подземелья – или какой-то злобный гном нашептывает разработчикам, что подземелья у них получаются лучше всего и потому их играм нужно еще больше подземелий. Любую историю здесь умудряются свести к обыкновенному боевому забегу по лабиринту. Вот как вы представляете себе авантюру с ограблением городского хранилища? Сбор информации, подготовка оборудования, молниеносная атака, счет на секунды! Но давайте лучше сходим в катакомбы и подеремся с гулями и болотниками. Так будет лучше.

В другой раз я совершенно случайно нашел на краю мира бункер, в котором еще до войны спрятался мэр Бостона. Пробрался мимо череды турелей (помогла хитрость), обобрал все сейфы, послушал последние слова мэра. Забавный маленький случай – я был доволен, что хоть в этот раз обошлось без боя. Но на обратном пути из бункера на меня вдруг напали синты Института. Ну черт побери.

Ну и когда вам скажут «а пойдите-ка и зачистите от рейдеров автозавод», не сомневайтесь, что придется именно пойти и зачистить автозавод. Если быть до конца честным, в Fallout 3 было практически так же, но просто имейте в виду, что мирный путь здесь редко бывает приоритетным.

БЕЗУМНАЯ, БЕЗУМНАЯ ПУСТОШЬ

В то же время хороших моментов немало. Например, первая большая сюжетная стычка в музее Свободы среди экспозиций, изображающих главные моменты американской истории. У Bethesda, как обычно, получился сильнейший симулятор археологии; истории повсюду, куда бы вы ни пошли. В опустевшем Салеме окопался одинокий старичок с винтовкой. Возле больницы Милтон какой-то выживальщик устроил лабиринт из ловушек. Один из жителей Даймонд-Сити рассказывает о древней игре в «бейсбол», где люди забивали друг друга насмерть деревянными битами. Одержимые войной за независимость США роботы обязались защищать конституцию, поселились на борту фрегата «Конститьюшн» и защищают его.

Пайпер творит журналистику и пристает к горожанам с расспросами («Вы не боитесь, что Институт

похищает людей и заменяет их синтами?» – «Знаете, теперь боюсь!»), рейдеры внутри картинной галереи маньяковитого художника обсуждают искусство, супермутанты несут типичную, но каждый раз разную ересь, вторя клише «мы тупые как камни, но все равно знаем лучше».

В Fallout 4 очень много всего, причем ее детали редко работают сообща – они просто есть, чтобы Тодд Говард мог сказать: «Привет, я Тодд Говард. Мы сделали охренено большую игру». Здесь полно вещей, которые несложно проигнорировать. Скажем, можно строить поселения, будто вы играете в **The Sims** или делаете мод в Creation Kit. Зачем? С ними связан сюжет одной из фракций, плюс, если изучить конкретный навык в ветке харизмы, можно зарабатывать огромные деньги на торговцах, не делая при этом абсолютно ничего. Но и это не вынуждает использовать и половины того, что можно провернуть в конструкторе. Планировать электрические сети, увязывать кнопки и переключатели в логические схемы, строить полосы препятствий из ловушек. Зачем все это?

А незачем. Просто чтобы было. Чтобы вы могли построить свой город, потом еще один, снабдить их ресурсами, наладить торговые связи и гордиться собой. Или не гордиться. Это же игра от Bethesda, делайте что хотите.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ... КУДА?

Вопреки первому впечатлению, Fallout 4 почти не изменилась технически. Вот факт: она практически целиком играется как третья часть. Движок от **Skyrim** (он же движок от **Morrowind** с миллионом надстроек) выдает себя издалека – теми же манерами, теми же глюками, теми же загрузками между интерьерами и экстерьерами. Надо сказать, достаточно долгими, если играть на консоли.

В то же время вопросы в духе «на что разработчики потратили пять лет» постепенно отпадают. Видно, на что. На подробнейшую модификацию экипировки и строительство. На легионы квестов и случайных находок. На разрушенный Бостон – красивый и очень похожий на настоящий. В конце концов, на блестящий образ рухнувшей американской мечты из сороковых, с ядерными «Крайслерами», радтараканами и песнями Билли Холидей на радио Даймонд-Сити. Тут очень много всего. Не всегда понятно, зачем оно нужно, но оно есть и, пожалуй, внушает.

На фоне вылизанной открытой постановки «Ведьмака 3» или гламурного эпоса **Dragon Age: Inquisition** эта Fallout смотрится старомодной и местами откровенно неловкой. Это мир, в котором тебе просто дают пинка и говорят: «Теперь ты здесь живешь». Ты часами ходишь по кругу с широко раскрытыми глазами, и даже пытаешься что-то возразить, но потом просто берешь и начинаешь жить. И живешь.

В Bethesda умеют строить миры для жизни, наверное, все-таки лучше всех. Они могут разочаровывать, могут возмущать, но продолжают работать и впечатлять вопреки всему. ■

СИЛОВУЮ БРОНЮ И МИНИГАН выдают в самом начале игры, но пользоваться ими постоянно не получится – батарей и патронов на них сперва не напасешься

ИЗМЕНЕНИЕ диалоговой системы многие рискуют не заметить. Прежде всего потому, что игры Bethesda никогда не были особо сильны диалогами

ПОРАДОВАЛО:
– Fallout-постъядер, как всегда, ни на что не похожий;
– после первой половины сюжет становится действительно нелинейным;
– оружейный фетишизм;
– можно построить что угодно из чего угодно.

ОГОРЧИЛО:
– первая сюжетная арка значительно слабее второй;
– мало мирных путей прохождения;
– историям спутников не хватает подробностей;
– концовка разочаровывает;
– ни одна игра от Bethesda не может обойтись без багов на старте – эта тоже.

ДОЖДАЛИСЬ?
Fallout 4 будто бы затрудняется решить, что для нее действительно важно, и поэтому пытается изобразить попросту все. В итоге охват и масштабы – главное в Fallout 4. В конце концов вы в ней хоть что-то да найдете.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ХРОНИКА FALLOUT

ТЕПЛЫЙ, ЛАМПОВЫЙ АРМАГЕДДОН

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЕВ

ОБЛОЖКУ каждой номерной Fallout по традиции украшает боец в силовой броне

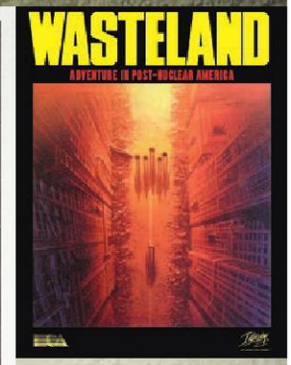
Какие же все-таки люди чудные. Живя в довольно сложном и далеко не совершенном мире, мы с упоением фантазируем о том, что будет, если (вернее, когда) все станет совсем уж худо и накроется в лучшем случае медным тазом. Казалось бы, каким поехавшим маньяком надо быть, чтобы увлеченно рисовать себе картины планеты, пережившей какой-нибудь глобальный катаклизм, унесший миллионы жизней и разрушивший человеческую цивилизацию до основания? Однако постапокалипсис влечет нас выдуманной нами же романтикой, также как многих привлекает «сказочное» средневековье, несмотря на чуму и всеобщую безграмотность, или Дикий Запад с его реками крови и тотальным беззаконием. Как близки нашим сердцам идеализированные рыцари и ковбои, так и выжженная ядерными взрывами Пустошь ассоциируется со свободой и опасностью. Кстати, «правдивый» постапокалипсис, как в той же «Дороге» или «Письмах мертвого человека», где планета умирает жутко и некрасиво, любят очень немногие. Нет, фантазию будоражит лишь мир, населенный мутантами, колоритными племенами потомков выживших людей и харизматичными героями-одиночками вроде Макса Рокатански. Такой стильный, такой нереалистичный и такой родной – тот самый постъядерный мир, что почти двадцать лет назад нам подарила **Fallout**.

WASTELAND

Началось все, как ни странно, с аварии на Чернобыльской АЭС. В 1986 году, под самый занавес холодной войны, радиация взяла и напомнила людям, чем те так безрассудно грозили друг другу несколько десятилетий подряд. Вмиг ставший непригодным для жизни город, десятки тысяч пострадавших, миллионы гектаров отравленной земли – все это заставило мировую общественность ужаснуться и вместе с тем в очередной раз облегченно вздохнуть. Как же хорошо, что конфликт между сверхдержавами не дошел до ядерной войны.

«А если бы дошел?» – задумался разработчик Брайан Фарго вместе со своими коллегами из **Interplay Productions**. В кино последствия армагеддона уже представляли не раз («Парень и его пес» 1974 года, трилогия «Безумный Макс»), а вот полноценных ролевых игр в сеттинге мрачного завтра еще не было. Сплошь эльфы да драконы, про которых и сама Interplay уже рассказывала в своей ироничной **The Bard's Tale**. Пришло время разбавить нескончаемый поток фэнтези чем-то новым. Для этого родилась **Wasteland**.

Итак, будущее. В 1998 году нервы руководителей как США, так и СССР (американцы, кажется, верили в незыблемость Союза больше, чем сами советские граждане) окончательно сдали, и страны пустили в ход 90% всего ядерного оружия. Причиной Третьей мировой стал конфликт из-за расположения американской косми-



СЮЖЕТ И ДИАЛОГИ
Wasteland были напечатаны на отдельной брошюрке, прилагающейся к лицензионному изданию. Оригинальная и надежная защита от пиратства

ВОТ ТАК
все и началось…

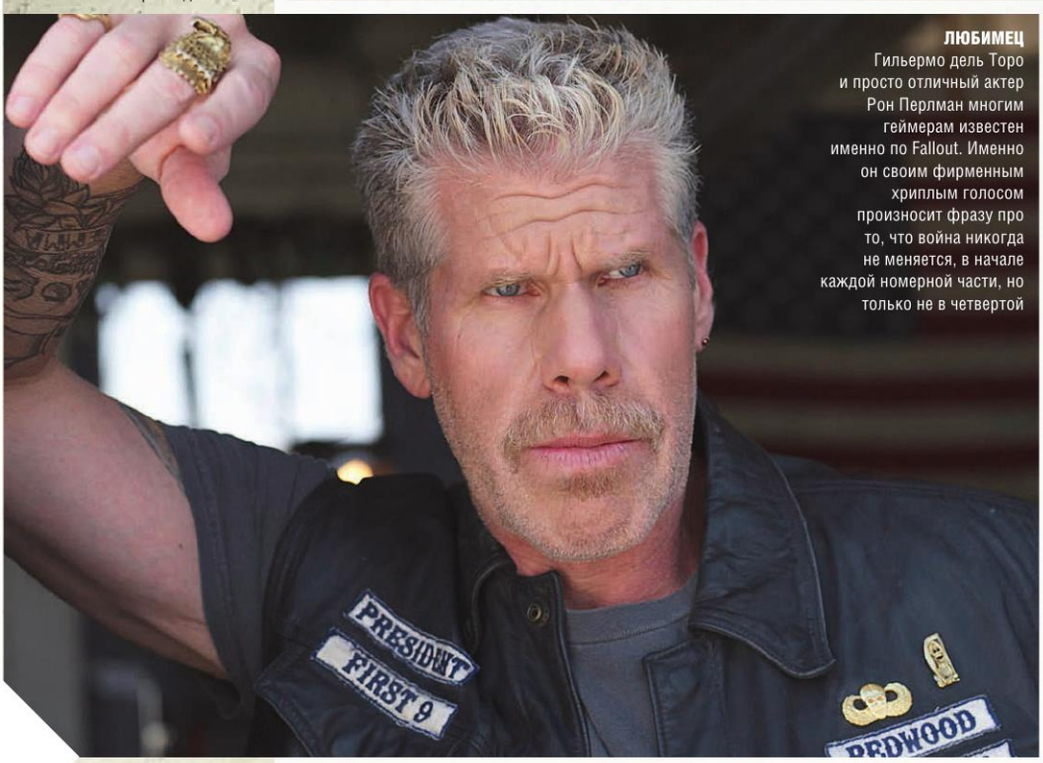
ческой станции, но это по большому счету не так уж важно, главное итог – большая часть планеты превращена в радиоактивный пепел. Удивительно, но население Америки не вымерло целиком (про остальные страны информации нет), выжившие образовали небольшие поселения на юго-западе бывших Соединенных Штатов. Там же расположились остатки уничтоженной армии, конкретно – инженерные войска, которые взяли на себя роль хранителей порядка в новом мире и назвались рейнджерами Пустоши. За одного из них и предлагалось сыграть.

В плане геймплея Wasteland была довольно стандартным представителем жанра CRPG старой школы. Есть ваша партия, изначально состоящая из четырех героев и представленная на карте одним пиксельным человечком, есть локации с врагами, выскакивающими из ниоткуда, торговцами и квестодавателями, есть пошаговые бои, которые разворачиваются в основном в вашем воображении, потому что представлены лишь текстом без всяких анимаций (восьмидесятые же). Вот только Wasteland отличалась от коллег по жанру одной критически важной деталью: она запоминала действия игрока. Локации не возвращались в свое исходное состояние после того, как партия покидала пределы экрана. Если вы убивали кого-то, он умирал раз и навсегда, если разрушали что-то, то оно так и оставалось сломанным. У действий игрока появились последствия. И Фарго с товарищами выжимал из новой возможности все соки. Осушили реку – вымрет поселение, убили бешеную собаку – ее разъяренный хозяин даст вам бой и так далее и тому подобное. В 16-цветовой Wasteland для уже несуществующего компьютера Commodore 64 и старичка Apple II почти каждое решение главного героя имело вес и отзывалось эхом в будущем, чем сегодня не каждый многомиллионный хит может похвастаться.

FALLOUT 2 – игра безграничных возможностей. В ней можно проиграться в хлам в казино, напиться и даже стать, кхм, порнозвездой

ТРЕХМЕРНАЯ VAN BUREN умудряется выглядеть практически так же, как выглядели первые два Fallout

В 2007 ГОДУ в сеть выложили техническую альфа-версию Van Buren. Обязательно попробуйте, если любите археологию



ЛЮБИМЕЦ Гильермо дель Торо и просто отличный актер Рон Перлман многим геймерам известен именно по Fallout. Именно он своим фирменным хриплым голосом произносит фразу про то, что война никогда не меняется, в начале каждой номерной части, но только не в четвертой

ГУЛЬ ГАРОЛЬД появляется в каждой части, каждый раз в слегка измененном, более мутированном виде

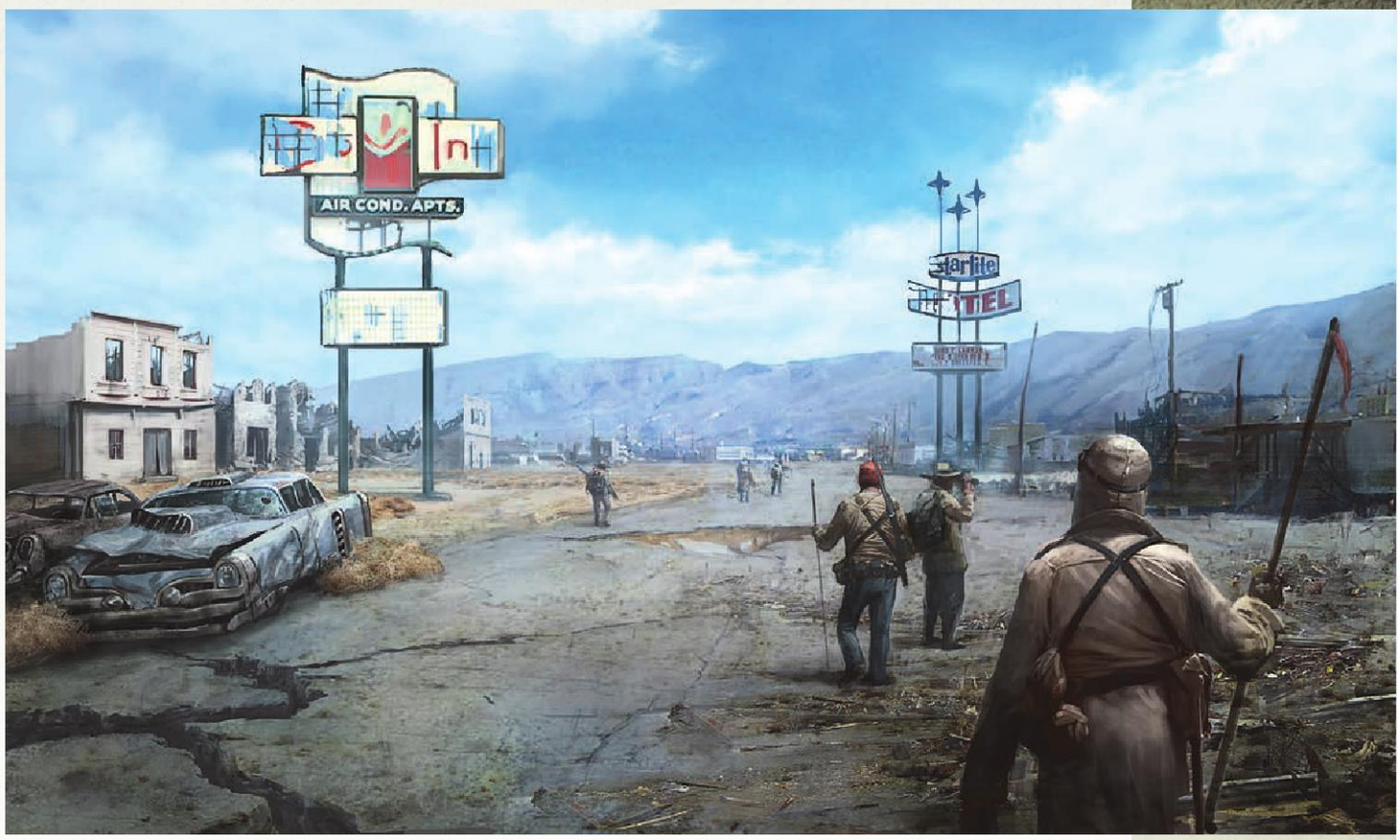
Выйдя в 1988 году, игра, несмотря на свою запредельную по нынешним меркам сложность, была по достоинству оценена публикой и даже получила титул «RPG года» от журнала Computer Gaming World (да, в восьмидесятые уже существовал игрожур). Вот только франшизой, как та же Ultima, Wasteland отчего-то не стала. Два года спустя вышла **Fountain of Dreams**, действие которой разворачивалось в той же или очень похожей вселенной, но разрабатывали ее совсем другие люди, да и итоговое качество проекта оказалось несравнимо с первоисточником, поэтому **Electronic Arts**, издававшая обе игры, предпочла не афишировать их связь. Но главное, что Wasteland посеяла в радиоактивную почву семена, которые через десятилетие дали мощнейшие всходы.

FALLOUT

Интересно, что фразу о том, что Fallout является идейным наследником Wasteland, большинство поклонников серии истолковывает неверно. Речь идет вовсе не о сеттинге, а именно о геймплее. Основной целью разработчиков под курированием все того же Брайана Фарго было создание живого мира, который менялся бы в зависимости от действий игрока и менял бы его самого, заставляя мучиться в угрызениях совести из-за последствий каждого ошибочно принятого решения. В каких бы декорациях все это происходило – дело десятое. Удивительно, но Fallout могла бы быть вообще не про постапокалипсис. На полном серьезе рассматривались такие варианты, как путешествия во времени, сражения с динозаврами, защита Земли от инопланетян. Уже потом команда **Black Isle Studios** (название появилось лишь в 1998-м), работавшая над новым проектом, решила продолжить тему ядерной войны, благо почва для всяких драматических ситуаций самая благодатная. Чтобы у Electronic Arts, все еще владевшей правами на Wasteland, не возникло никаких претензий по поводу плагиата, мир Fallout был существенно доработан, видоизменен и обрел свои привычные черты. И так уж сложилось, что именно мир (хотя бы его основы) стал тем единственным, что уцелело в серии за эти двадцать лет.

Завязка стандартна для любой истории про Землю после конца света. Снова кончились все ресурсы, снова энергетический, экономический и бог весть какой еще кризис подточил отношения между странами, и кто-то сгоряча нажал на красную кнопку. Вот только произошло все это не в наше время и не в нашем мире. Доку Брауну из трилогии «Назад в будущее» пришлось бы не раз и не два заводить DeLorean, чтобы забрести во вселенную Fallout. Действие игры разворачивается вроде как в двадцать втором веке, но одежда, архитектура и общий стиль явно копируют Америку пятидесятых годов века двадцатого. «Видимо, тогда все и рухнуло», – делаем вывод мы. И ошибаемся: конец света наступил в 2077 году. Поправочка – в альтернативном 2077 году.

Fallout, кажется, единственный широко известный представитель стиля атомпанк, логичного продолжения ряда «стимпанк – дизельпанк». В его реальности научное сообщество сделало основную ставку не на развитие компьютерных технологий, а на приспосабливание мирного атома к нуждам граждан. Поэтому к середине двадцать перво-



АФИШИ И ВЫВЕСКИ – далеко не последние достопримечательности альтернативной Америки

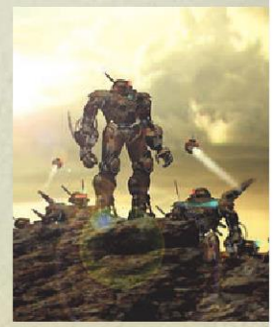
го столетия вся электроника до сих пор на лампах и с милыми выпуклыми экранами, зато внутри каждого авто кроется компактный ядерный реактор. Вместе с тем присутствуют и узнаваемые черты ретрофутуризма. Режиссеры малобюджетных фантастических лент 1950-х были уверены, что радиация делает все подряд огромным (или убеждали в этом зрителя, чтобы тот спокойнее принял снятых сквозь увеличительное стекло муравьев и крабов за жутких мутантов), поэтому создатели игры населили Пустошь гигантскими рад-скорпионами и прямоходящими ящерицами.

Очарование вневременья, абсурдное сочетание ностальгии по прошлому со страхом будущего – то, что подарило Fallout ее лицо, которое узнается даже после необратимых перемен, о которых пойдет речь позже. Не было и нет ничего подобного, по крайней мере в видеоиграх. Вспоминается разве что аниме «D – охотник на вампиров» с его постъядерной викторианской готикой, хотя сами разработчики утверждали, что вдохновлялись футуристическим нуаром «Бегущего по лезвию», французским «Городом потерянных детей» и, конечно, «Безумным Максом» (кожанка без одного рукава – первая броня, получаемая протагонистом). Но в итоге получилось что-то свое, действительно уникальное.

Сама история начиналась в Убежище 13, одном из многочисленных бункеров, построенных еще до войны для обеспечения долговременного проживания гражданского населения в условиях ядерного апокалипсиса. В один не самый счастливый день 2161 года у местной водоочистительной системы ломается чип, что чревато медленной и мучительной смертью от обезвоживания всем обитателям подземелья. Спасение людей ложится, конечно же, на плечи главного героя, который вынужден впервые в жизни покинуть родные, устойчивые к радиации стены. Как внешний мир встретит Выходца, покорится ему или растопчет, зависит только от игрока.

Изначально Black Isle Studios делала Fallout на основе GURPS – популярной в то время и, что важнее, универсальной системы для создания ролевых игр, которая позволяла создавать ролевки в любом сеттинге, на который хватит фантазии. Но в самый разгар разработки, даже ближе к финалу, произошел неприятный казус. Будучи игрой про выживание в постапокалипсисе, Fallout не стеснялась в изображении суровых реалий жестокого мира: от попаданий снарядов люди (не исключая женщин и детей) истекали кровью, разлетались на куски, обращались в пепел и прочее. Разработчик Стив Джексон, создатель GURPS, увидев кадры лишь из вступления, поспешил отозвать права на использование своей системы, дабы не быть замешанным в скандалах, связанных с насилием в видеоиграх, как раз набиравших обороты в ту пору. В результате за считанные недели до релиза Black Isle Studios пришлось переделывать с нуля саму основу Fallout. Так на свет появилась знаменитая система SPECIAL (**S**trength – сила, **P**erception – восприятие, **E**ndurance – выносливость, **C**harisma – обаяние, **I**ntelligence – интеллект, **A**gility – ловкость, **L**uck – удача).

SPECIAL позволила создавать любого героя на вкус и цвет. Хотите брутального воина с задатками механика – пожалуйста, лжеца и вора – не вопрос, обаятельного дипломата – как вам будет угодно. Каждый созданный протагонист будет ощущаться по-разному, у каждого будут свои преимущества, свои недостатки, свои геймплейные особенности. Можно даже отыгрывать недоразвитого амбала: понизьте уровень «интеллекта» до единицы, и ваша детинушка не сможет произнести в диалогах ничего сложнее «аууггх» и «ррраррр», после чего достанет дубину и начнет бить оппонента по голове. Однако заданный в нача-



РОБОТЫ в Tactics выглядят все же слишком современно

ДАМБА ГУВЕРА – главный камень преткновения в Fallout: New Vegas

ЕСЛИ БЫ не «Фаргус» и прочие пираты, российские игроки впервые увидели бы Fallout 2 только в 2006 году

ПЕРВЫЕ ЧАСТИ
Fallout битком набиты отсылками к массовой культуре. Например, на просторах Пустоши можно найти разбившийся НЛО со скелетами инопланетян рядом. Если их обыскать, то среди костей обнаружится портрет Элвиса Пресли. Король не умер, он просто улетел домой

ле стиль будет каленым железом выжжен на герое чуть ли не до конца игры. Передумать и поменять что-то в процессе не то чтобы нельзя, но очень проблематично. Поэтому важные решения с долгоиграющими последствиями игрок принимает, сам того не зная, уже в начальном меню.

Мир первой Fallout велик и очень детально продуман даже по сегодняшним меркам. Для того чтобы описать все приключения Выходца из Убежища 13, всех колоритных персонажей и интересные ситуации, нужна не отдельная статья и даже не отдельный номер – нужен отдельный журнал. Шейди Сэндс, Джанктаун, Некрополь – названия этих мест вызывают у геймеров со стажем ностальгическую слезу не хуже, чем музыкальная тема «Дисней-клуба». Судьба почти каждого поселения в Пустоши напрямую зависела от действий игрока. Причем отсутствие действия – тоже действие: не заглянув в городок, вы пускаете его судьбу на самотек. Ну-ка, скольким деревням в третьем «Ведьмаке» было не все равно, заезжал в них Геральт или нет?

Атмосфера, свобода и продуманность – три кита (если угодно, кита-мутанта), на которых стоит Fallout. Первая часть, вышедшая в 1997 году, задала стандарты качества для ролевых игр как своего поколения, так и всех последующих. И соответствовать им, к большому сожалению, даже сейчас получается далеко не у всех.

FALLOUT 2

В это сложно поверить, зная ее культовый статус, но продавалась Fallout откровенно так себе. В минус не ушла, но до прочих проектов Interplay Productions по финансовым показателям не дотягивала. Так бы и закончилась эта история, едва успев начаться, если бы боссы издательства не польстились на восторги журналистов и сарафанного радио, разносящего весть о «новом эталоне RPG». Решение о создании сиквела было принято незамедлительно. Interplay рассчитывала поймать волну хайпа и народной любви, чтобы за счет сиквела добрать суммы, упущенные первой Fallout из-за неудачного маркетинга.

Стратегия была выбрана самая прямолинейная: новая игра должна развиваться качественно и количественно. Перед Black Isle Studios была поставлена вполне конкретная задача – сделать Fallout в два раза больше и в кратчайшие сроки. Используйте все, что вырезали до этого, реализуйте все, что не реализовали, не чините то, что и так работает. Выкручивайтесь, в общем, как хотите, но чтоб через год игра была. Сказано – сделано.

Начиналась **Fallout 2** в маленькой деревеньке Арройо, укрывшейся от опасностей Пустоши меж выжженных скал. Основал ее не кто-нибудь, а легендарный Выходец из Тринадцатого Убежища, тот самый, что в конце первой части, понурив голову, ушел в закат. Игроку предстояло взять на себя роль внука или внучки великого скитальца и облачиться в священную униформу великого предка, дабы снова спасти родное поселение от вымирания. Беда пришла в Арройо: дети и животные болеют, земля не дает всходов, вода наполняется отравой. Помочь может лишь мудреное изобретение довоенных времен – Генератор Эдемских Кущ. По слухам, этот волшебный чемоданчик может воскресить любую почву и заставить ее процветать. Но для того, чтобы отыскать прибор, главному герою предстояло излазить Пустошь вдоль и поперек. Опять.

То, что игра делалась в спешке, видно уже по сюжету. Он почти что под копирку списан с оригинала, во всяком случае – его основа. Протагонист ищет устройство для спасения родной общины, в процессе узнает о существовании некой могущественной организации (секта «Дети Собора» в первой части и Анклав во второй), желающей навсегда изменить мир с помощью рукотворного вируса. Благо основная сюжетная линия разбавляет-

ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ
первой части, известный как Мастер, – существо мерзкое и, судя по голосам, обоеполое

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ АВТОМОБИЛЕЙ
в Пустоши – не на ходу. Только во второй части вам достанется тачка, работающая на ядерном топливе

В ЛОКАЦИЯХ NEW VEGAS
дух старой Пустоши чувствуется гораздо сильнее, чем в третьей части

ся (точнее, затмевается) десятками побочных квестов. Мир второй Fallout действительно стал больше, причем, что самое замечательное, не за счет тупого копирования одного и того же. Каждая локация все так же ощущалась рукотворной, созданной с четким пониманием, для чего она нужна, какую историю должна рассказать. Нью-Рино – местный Лас-Вегас, погрязший в разборках мафиозных семей (в которых вы, конечно же, можете сыграть самую важную роль), в Брокен Хиллс, хрупком оплоте толерантности на просторах Пустоши, мирно сосуществуют люди и мутанты, а частично уцелевший во время войны Сан-Франциско внезапно населен исключительно китайцами. И все эти и многие другие места, само собой, не были просто диковинными декорациями – в них кипела жизнь, и игрок был ее участником, а не зрителем. Пустошь, словно Джессика Рэббит из «Кто подставил кролика Роджера?», игриво танцевала перед игроком, демонстрируя, что она привлекательна со всех видимых ракурсов. А сколько еще скрыто от глаз…

А вот изменения в геймплее мог почувствовать разве что самый рьяный фанат оригинала, который наизусть помнил параметры каждого оружия и предмета. Никаких визуальных различий между первой и второй частью просто нет. Графика, интерфейс – все перекочевало в нетронутом виде прямиком из первой Fallout. Цейтнот не позволял тратиться на такие мелочи. Interplay давила на разработчиков не меньше, чем какая-нибудь **Konami**. Не все готовы были мириться с таким ритмом жизни – например, ведущий разработчик первой части Тим Кейн и художник Леонард Боярский, подаривший серии ее фирменный визуальный стиль, внесли в проект свою лепту, после чего разорвали свои отношения с Black Isle Studios и Interplay. Можно сказать, что это во многом определило дальнейшую судьбу франшизы.

Fallout 2 появилась на прилавках магазинов в октябре 1998 года и… Нет, ее не смели с полок оголтелые фанаты. Она продавалась неплохо, даже лучше первой части. Объектом культа стала и вовсе в считанные дни. Но планируемого финансового «блицкрига» не вышло, что заставило издателя крепко задуматься о дальнейшей судьбе Fallout, – сколь бы хороша игра ни была, она никак не хотела становиться прибыльной. Журналисты все так же пели игре дифирамбы, но уже с ремарками: никто не упустил из внимания тот факт, что ничего кардинально нового в Fallout 2 не появилось. К тому же из-за дикой спешки разработчики упустили из внимания десятки багов и глюков, многие из которых делали прохождение просто невозможным. Фанатам было наплевать, они вперед разработчиков ваяли патчи и продолжали играть. Но одной фанатской любовью сыт не будешь.

Наступали темные времена.

FALLOUT TACTICS

Как расцвет движения хиппи длился лишь пять лет, так и «золотой век» дилогии Fallout длился всего два года. И в том и в другом случае до сих пор живы ортодоксы, которые верны идее и помнят все, как если бы это было вчера, но речь идет все же о массовой популярности.

В конце девяностых судьба франшизы находилась в подвешенном состоянии. Interplay не желала терять любимый многими бренд, но и доверять разработку продолжения Black Isle не собиралась. Оставшиеся с издателем разработчики под предводительством геймдизайнера Криса Авеллона были направлены на другие проекты – ставший не менее культовым, но таким же неприбыльным **Planescape: Torment** и **Icewind Dale**. Fallout же целиком и полностью была передана австралийской студии **Micro Fort** , самые успешные игры которой, **Demon Stalkers** и **Fire King**, вышли еще в конце восьмиде-

В FALLOUT TACTICS
можно даже пострелять из танка

НАСЛЕДСТВЕННЫЕ МУТАЦИИ

Естественно, Fallout оказала серьезное влияние на игровую индустрию. Многие игры пытались претендовать на титул ее наследника. Вот некоторые яркие образцы.

Wasteland 2 – продолжение оригинальной Wasteland, созданное Брайаном Фарго под заметным влиянием собственного же детища. Олдскульная и непривычно сложная по сегодняшним меркам игра.

The Fall: Last Days of Gaia – немецкая тактическая RPG, уже самим названием отсылающая к источнику вдохновения.

S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля – главная постапокалиптическая игра на постсоветском пространстве. Как и Fallout, сочетает ностальгический антураж с элементами мрачного будущего.

Rage – шутер от создателей **Doom**, изданный все той же Bethesda Softworks. При ближайшем рассмотрении имеет больше общего с Fallout, чем кажется на первый взгляд. В наличии пятиметровые супермутанты, заброшенные подземные убежища и явные анахронизмы в стиле одежды многих героев.

сятых. Жанр и общее направление серии было решено сменить. Стратегии и тактические боевики вроде **Jagged Alliance 2** на рубеже веков были в тренде, поэтому новая часть постапокалиптического приключения должна была максимально отвечать запросам масс, а название прямо заявлять о новом курсе. Так появилась **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**.

Сюжет, как и следует из названия, строился вокруг бойцов Братства Стали – милитаристической организации откровенно правого толка, прекрасно известной игрокам по первым двум частям Fallout. Правда, истоки Братства, его идеология и устройство были существенно переписаны новыми сценаристами, чему преданные фанаты не очень-то обрадовались. С самого вступительного ролика становится понятно, что о неприкосновенности канона разработчики из Micro Fort не слишком беспокоились – либо вообще не знали про многие важные детали истории Пустоши. Так, пресловутые Убежища в Tactics и впрямь предназначались для спасения людей от ядерной войны, а не для жутких социальных и биологических экспериментов корпорации Vault-Tek, как это было в Fallout 3. Солдаты Братства передвигались по выжженным просторам на обычном «хаммере» с ревущим двигателем, хотя вся нефть в мире закончилась еще до войны, и стреляли из весьма современных автоматов, а не из ретрофутуристических пушек. Иными словами, постапокалипсис в Fallout Tactics был самым обыкновенным, без привычной изюминки.

Другой крупной потерей для серии стала свобода действий. RPG-элементы присутствовали постольку-поскольку, прокачка персонажей уже не имела существенного влияния на ход игры. Весь упор шел, как и следовало из названия, на тактические бои, что целиком и полностью исключало возможность мирного урегулирования конфликта. Первую часть, напомним, можно было пройти вообще никого не убивая. Вариативность же миссий обычно упиралась в два пути: тяжелый и правильный. То есть в большинстве миссий игрокам предлагалось либо идти напролом с очевидными потерями, либо искать конкретную, спрятанную разработчиками лазейку. Пустошь превратилась из обитаемого пространства в тщательно спланированный полигон для маневров.

Критики в большинстве своем не увидели в этом ничего плохого, и Fallout Tactics, выйдя в 2001 году, собрала урожай похвалы и высоких оценок. Журналисты отмечали высокий уровень проработки тактической составляющей и признавали, что, хотя это уже совсем не та Fallout, что они знали и любили, внимания публики игра достойна. Однако фанаты оригинала были настроены куда воинственнее. Fallout Tactics получила клеймо «не канон» и показала весьма посредственные продажи.

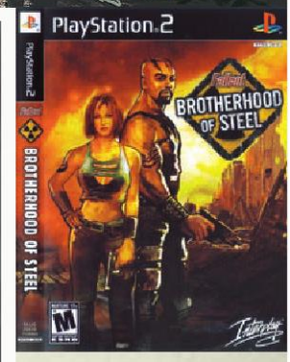
FALLOUT 3: VAN BUREN

Работать над третьей частью своего главного детища Black Isle начала еще в 2001 году, о чем тогда же обмолвилась на официальном сайте. Проходил процесс в фоновом режиме, параллельно с активной разработкой прочих проектов. Писался сценарий, рисовались концепт-арты, продумывалась механика. Основные силы все же были брошены на **Baldur's Gate 3** – большую, полную деталей RPG на движке собственного производства. Эта игра могла стать хитом и решить финансовые проблемы Interplay, к слову, очень серьезные (согласно авторитетным источникам, долг компании к 2004 году составлял 59 млн долларов). Но не случилось. Своими руками издатель задушил проект после нескольких лет разработки.

Часть разработчиков такого отношения к своему труду не выдержала и покинула стены компании, оставшиеся же перебросили силы на Fallout 3. Проект получил кодовое имя Van Buren – в честь восьмого президента США Мартина Ван Бюрена, поскольку игра тоже была восьмой для студии. Black Isle использовала движок от так и не рожденной третьей Baldur's Gate, так что игра должна была стать первой Fallout

BROTHERHOOD OF STEEL была похожа на неуклюжую пародию на Gauntlet

СТРЕЛЯТЬ противникам в пах больше нельзя…



BROTHERHOOD OF STEEL – последняя попытка Interplay выпустить игру со словом Fallout в названии.

в честном 3D. Сюжет рассказывал о заключенном, который весь апокалипсис провел в стазисе в укрепленной тюрьме. Проснувшись, он обнаруживал, как сильно изменился мир, и отправлялся по заданию суперкомпьютера за остальными сбежавшими на волю преступниками. Потом, конечно же, выяснялось, что существует некая глобальная угроза, связанная с вирусом (все в лучших традициях), а финал так и вовсе разворачивался в космосе – на орбитальной станции, захваченной безумным ученым. В общем, Van Buren задумывалась как та самая Fallout 3, которую ждали фанаты. И судьба ее была предрешена.

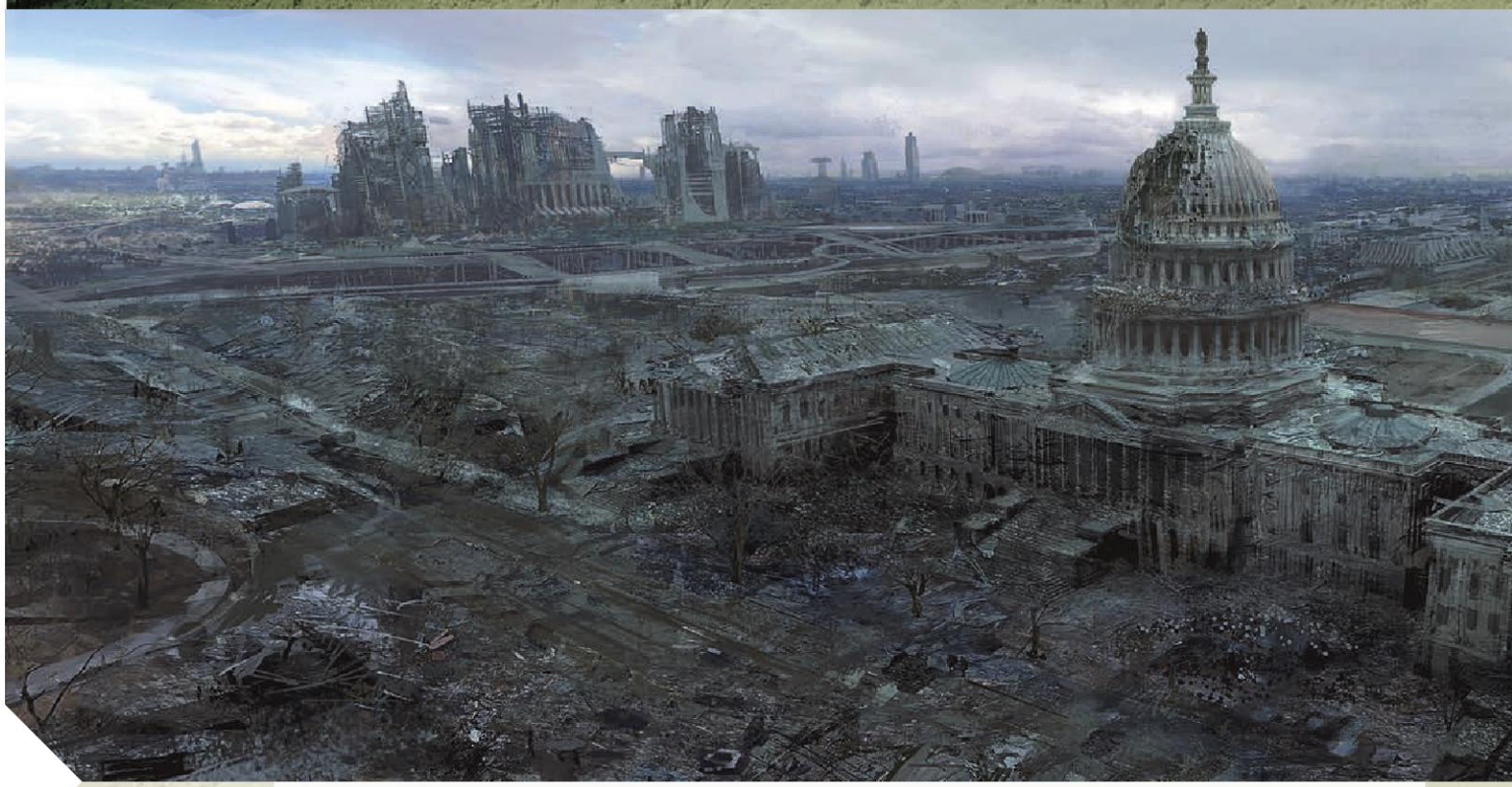
В течение всего процесса разработки члены команды по одному покидали проект из-за невыгодных условий труда. В 2004-м Interplay распустила студию и отменила игру по финансовым соображениям. Fallout 3 за авторством Black Isle Studios навсегда вошла в различные топы самых потенциально успешных игр, которые так никогда и не увидят свет. В 2007 году альфа-билд Van Buren был выложен разработчиками в сеть для свободного скачивания, чтобы фанаты могли хотя бы примерно представить себе, чего лишились.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Французская компания **Titus Interactive**, фактически владевшая Interplay с 2001 года, в ПК-гейминг категорически не верила. Руководство было убеждено, что Fallout, равно как и ее издателя, может спасти только консольный эксклюзив, рассчитанный прежде всего на новую аудиторию, с дилогией и ее спин-оффом не знакомую. Разработка игры, а параллельно и ее сиквела, была поручена безымянной внутренней студии. В начале 2004 года на PlayStation 2 и Xbox вышло нечто под заголовком **Fallout: Brotherhood of Steel**.

Если касательно Tactics еще велись какие-то споры, то в случае с этим проектом журналисты и геймеры были солидарны: Brotherhood of Steel – худшее, что когда-либо выходило под маркой «Fallout». Некрасивый и откровенно скучный top-down шутер, не имеющий с культовой вселенной ничего общего, кроме за уши притянутых отсылок. В начале игры предлагалось выбрать одного из трех одинаково не вписывающихся в антураж героев. К вашим услугам грудастая красотка Надя в маечке с вызывающим декольте, брутальный и покрытый татуировками негр Сайрус или длинноволосый гуль Каин. Забудьте про ретрофутуризм, забудьте про сюжет, про атмосферу, про тактику, про выбор. Здесь даже нельзя вернуться обратно в уже пройденную локацию. В игре предлагалось бороться с однотипными врагами, кривым управлением и неудобной камерой под композиции группы Slipknot вместо привычного эмбиента или джаза. А еще знакомая всем фанатам оригинальной дилогии Nuka-Cola была нагло заменена на реально существовавший энергетический напиток в целях рекламы. Brotherhood of Steel так силь-

И ПРИ ЧЕМ ЗДЕСЬ, спрашивается, Братство Стали?



ТО НЕМНОГОЕ, что осталось от потенциального хита

В ЛОКАЦИЯХ New Vegas дух старой Пустоши чувствуется гораздо сильнее, чем в третьей части

но старалась быть крутой и современной, что отпугнула практически всех – и старую аудиторию, и новую.

Спин-офф с треском провалился, разработка сиквела была поспешно свернута, а Interplay окончательно утонула в долгах. Именно тогда, в темнейшие для серии времена, Bethesda Softworks выкупила права на Fallout. Началось возрождение.

FALLOUT 3

Сложно вспомнить другой случай, когда хорошая, даже отличная игра вызывала бы столько яростных споров, столько несогласия и столько возмущения со стороны конкретной категории игроков. Наверняка даже сейчас, в этот самый момент, через семь лет после релиза, в какой-нибудь фан-группе или на еще живом форуме ведется дикая, агрессивная полемика на тему «Считать ли Fallout от Bethesda настоящим Fallout или нет?». Безусловно, это не та же самая игра, в которой сегодняшние тридцатилетние дяденьки проводили яркие часы своего детства. Но это не означает, что она хуже (или лучше). Она просто другая.

Рассказывать в подробностях про **Fallout 3** едва ли уместно, потому как из сегодняшних наших читателей не играл в нее, наверное, лишь тот, кому еще по возрасту не положено. Впрочем, всегда ведь есть вероятность, что нечто столь же большое и важное в силу различных обстоятельств миновало человека. Мало ли, во льдах был, как Капитан Америка.

Староверы, признающие лишь первые две игры, презрительно называют третий Fallout «Oblivion с пушками», так как он сделан на движке Gamebryo, из-за чего выглядит и ощущается в точности как **The Elder Scrolls 4**. Дескать, Bethesda всего лишь выдала внеочередную часть своей любимой TES в обновленных декорациях, а не долгожданное переосмысление классики. Однако Gamebryo изначально создавался компанией в первую очередь для Fallout 3. Это Oblivion должен был выйти позже и принять титул «фолла с мечами», однако был доведен до релиза раньше, чем запланированное возвращение главного постъядерного приключения.

Как и Interplay когда-то, Bethesda делала ставку на новую аудиторию, но и ветеранам серии в лицо плевать не собиралась. Цифра три в названии стояла не просто так. Бывалые волт двеллеры могли найти в переродившейся Пустоши достаточно отсылок к событиям дилогии и даже встретить пару знакомых лиц. И пусть знатоки находили десятки несоответствий оригинальной мифологии, общее уважительное отношение к канону чувствовалось во всем. Сюжет опять вертелся вокруг некоего девайса, способного возродить планету, окружение было пропитано атмосферой джаза и старой научной фантастики, а сайд-квесты были написаны и срежиссированы в разы лучше основного. Главное, что Пустошь снова стала свободной для изучения, тем более теперь игрок мог своими глазами рассмотреть в ней каждый радиоактивный камушек.

Несмотря на вид от первого лица по умолчанию, Fallout 3 ни в коем случае не скатилась в шутер. Более того, стрелять без использования знакомой системы V.A.T.S., останавливающей время и позволяющей выбрать конкретную часть тела противника для атаки, было решительно невыносимо. Прокачка стала менее жесткой, и выбранное направление для развития персонажа можно было сменить в процессе игры, но это совсем не означает, что она перестала влиять на геймплей. Напротив, SPECIAL обрела второе дыхание, став более гибкой, а следовательно, вариаций прохождения игры лишь прибавилось.

Однако все типичные болезни игр от Bethesda Fallout 3 унаследовала в полном объеме. Несмотря на послевоенную разруху и разбросанный тут и там мусор, Пустошь все равно выглядела очень опрятной, вылизанной и искусственной. Графика даже для 2008 года была не так уж хороша, а про лицевую анимацию персонажей и говорить не стоит (эта беда и в **Skyrim** осталась). Основной сюжет строился на киношных клише и, право, навевал лишь скуку. Другое дело – побочные задания. Смешные и грустные, абсурдные и серьезные,

ПРОМОПОСТЕР игры явно отсылает к классическому постапокалиптическому фильму «Парень и его пес» 1974 года

они все так же строились на человеческих историях и демонстрировали на пальцах, сколь разнообразен мир после конца света. Жалко лишь, что вне рамок квестов протагонист на жизнь этого мира никак не влиял и, в отличие от предыдущих частей, в Fallout 3 ни о каких случайных судьбоносных поступках и тяжелых последствиях речи не шло. В остальном же она была высококлассной ролевой игрой, получившей заслуженную популярность. А для закоренелых ворчунов и поклонников первых частей у Bethesda Softworks был припрятан туз в рукаве.

ДЛЯ ТЕХ, кому мало жестокости в Fallout, всегда есть перк, который делает смерти куда фееричнее

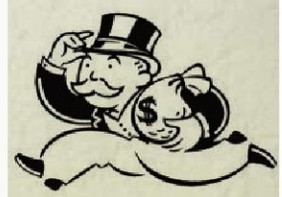
FALLOUT: NEW VEGAS

Fallout: New Vegas – уникальный проект. Сам факт его существования нарушает устоявшиеся представления о том, как работает игровая индустрия. Где это видано, чтобы большая компания-издатель, выпустив на рынок дорогую и суперуспешную игру, прислушалась к упрекам кучки фанатов и отдала серию в руки создателей оригинала, дабы те сделали продолжение таким, каким его видят они? С New Vegas все случилось именно так. Bethesda Softworks взяла и предоставила движок и наработки третьей части в пользование команды **Obsidian Entertainment**, состоящей в основном из сотрудников той самой Black Isle Studios, чтобы те на радость всему честному народу создали самую что ни на есть каноничную Fallout.

И у Obsidian все получилось. New Vegas не был ни сюжетным дополнением, ни спин-оффом, ни сиквелом. Это была Fallout 3 из параллельной вселенной. Выглядела как третья часть, игралась как третья часть, но ощущалась совершенно иначе. Вместо голливудского пафоса – свойственный первым частям цинизм и черный юмор, вместо разрушенного и довольно пустынного Вашингтона – густонаселенная Невада, а вместо джаза – лихое кантри. Наконец, вместо приевшегося зеленого цветофильтра – мягкая желто-бурая палитра.

Появился режим «реализма». Пустошь стала жестче, а герой человечнее. Теперь ему хотелось есть, пить, спать. Иногда прямо посреди боя, что напрямую влияло на ход схватки. Это внесло в геймплей мощный элемент выживания, что частично вернуло Fallout к корням, о чем так просили многие игроки. Территория стала компактнее, зато концентрация интересных персонажей и ситуаций на квадратный метр возросла. Если это и был кукольный театр, то чертовски хорошо сыгранный и так похожий на ту самую Fallout. Благодарные фанаты по достоинству оценили рисковый эксперимент Bethesda и за два месяца раскупили пять миллионов копий игры, наплевав на устаревшую графику и кучу багов.

Если вы читаете этот материал, значит четвертая часть серии либо уже вышла, либо выйдет в ближайшие дни. Мы понятия не имеем, что это будет за игра. Понятно, что дорогая и красивая, но вот насколько она будет Fallout'ом – сказать наверняка нельзя ни по скриншотам, ни по роликам, ни по фрагментам геймплея. Чтобы носить свое имя по праву, она должна быть живой. Ведь именно за ощущение того, что после армагеддона на Земле есть жизнь, и она диковиннее, жестче, но вместе с тем интереснее нашей, мы и любим Fallout. ■



VAULT BOY создан как реверанс в сторону богатого дядюшки из «Монополии»

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПУСТОШИ

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧАТЬ ИГРАТЬ В FALLOUT 4

СЕРГЕЙ РЯЗАНОВ

Вот уже несколько недель как поклонники **Fallout** находятся на больничном, в отпуске или же нашли любой другой способ уйти от реальности, чтобы полностью погрузиться в постапокалиптический мир новой части культовой RPG.

Сегодня разработчики делают все возможное, чтобы те, кто начинает знакомство со вселенной игры не с первой части, быстро вникали в подробности и перипетии сюжетной линии. Часто для этого используются вступительные ролики, миссии, где можно познакомиться с особенностями игрового мира, ключевыми персонажами и т.д. И вам хорошо, потому что для понимания сюжета не приходится проходить первую часть серии, вышедшую лет за десять до вашего рождения. И издатель в выигрыше, ведь если делать игру лишь для тех геймеров, которые поиграли в предыдущие части, то можно потерять немалый сегмент потенциальной аудитории, в первую очередь – представителей подрастающего поколения. К слову, с выхода первой Fallout прошло ни много ни мало 18 лет.

Но если вы планируете играть в Fallout, описание вселенной которой может посоревноваться с объемами Большой советской энциклопедии, то быстро понять, что вообще происходит, не получится. Поэтому стоит основательно подготовиться и изучить или освежить в памяти все самые важные исторические события и термины этого постапокалиптического мира.

В АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ИСТОРИИ силами Китая получилось уничтожить почти все человечество

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА

К середине XXI века запасы энергоресурсов на планете подходят к концу. За их остатки борются развитые страны мира: США, Китай, Европейское Содружество, Средний Восток и… СССР. Да, в мире Fallout Советский Союз не развалился в Беловежской пуще в 1991 году, а все потому, что создателями серии за основу сюжета и атмосферы игры были взяты футурологические теории американских фантастов времен Карибского кризиса. Именно тогда мысли о ядерном апокалипсисе чаще, чем когда-либо, будоражили умы американских граждан. Поэтому одежда персонажей, бытовая техника, предметы интерьера сохранившихся домов – все это в игре напоминает вещи из 1950-х и начала 1960-х годов. Но об этом позже.

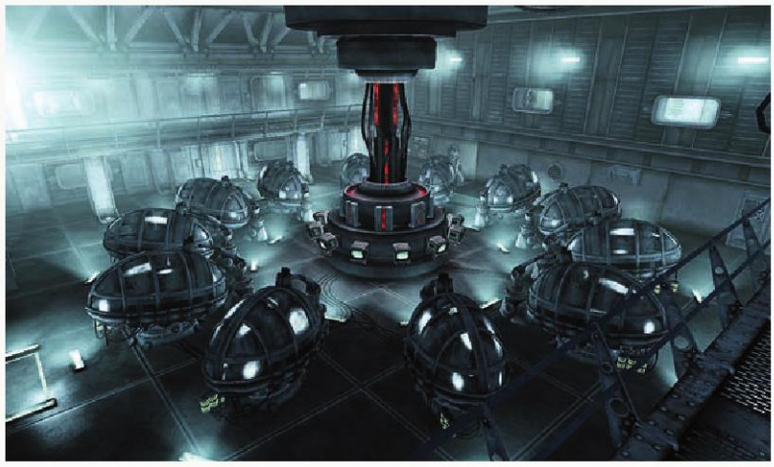
Ключевое для сюжета серии событие произошло 23 октября 2077 года. В этот день эскалация конфликта между США и Китаем (СССР в этой междоусобице не участвует) достигает кульминации и две державы забрасывают друг друга атомными ракетами, вследствие чего за два часа войны цивилизация и все живое во всем мире гибнет, за исключением тех, кто успел спрятаться в убежищах.

VAULT-TEC

Печально известная американская корпорация, строившая убежища по распоряжению правительства США. Официально они предназначались для спасения граждан Америки от ядерной войны, однако тот факт, что было построено всего 122

В НОВОМ PIP-BOY можно будет включать мини-игры

ПОСЛЕ АНОНСА F4 была серия шуток про убежища, в которых жили только пауки



В ОДНОМ ИЗ УБЕЖИЩ жители подключены к системе жизнеобеспечения и терминалу виртуальной реальности

СТРАШНЕЕ ВСЕГО встреча с гулями была в данвичском здании из Fallout 3

убежища (которые могли бы поместить не более 0,03% всех жителей США, по 1000 человек в каждом), говорил о том, что это лишь прикрытие. Прикрытие для медицинских и социальных экспериментов, которые проводили над людьми долгие годы представители Vault-Tec под руководством американского правительства. Например, в Убежище 108 был оборудован центр по клонированию людей. Эксперимент в итоге вышел из-под контроля: все жители были убиты клонами одного-единственного человека – парня по имени Гэри. В Убежище 12 намеренно не предусмотрели механизм закрывания дверей, вследствие чего все жители под действием радиации превратились в гулей, а управляющий Убежищем 11 компьютер заставлял его обитателей каждый год приносить в жертву одного человека под страхом убийства всех остальных.

Vault-Tec и ее дочерние компании также производили оборудование для убежищ – например, «Пип-бой» и ГЭКК.

УБЕЖИЩА

Бункеры, построенные корпорацией Vault-Tec по распоряжению правительства США. Представляют собой сложную систему подземных комплексов, включающие помещения различного назначения. Некоторые из убежищ были обустроены тренажерными залами, бассейнами и могли обеспечить автономную жизнь людей на протяжении двух и более столетий. Главами убежищ были Смотрители.

Первые Смотрители представляли Vault-Tec и владели информацией об эксперименте, по крайней мере частично. В некоторых убежищах они брали на себя роль правителя, духовного и идейного лидера, наделенного неограниченной властью. Так, Смотритель Убежища 112 Станислас Брон поместил всех его жителей в виртуальную реальность, а целью смотрителя Джейкорена было поддержание изоляции Убежища 13 на протяжении 200 лет. Альфонс Альмодовар из Убежища 101 также владел информацией о состоянии внешнего мира, но скрывал ее от своих сожителей.

«ПИП-БОЙ»

Визитная карточка каждого жителя убежища. «Пип-бой» – это наручный многофункциональный компьютер, обладающий биометрической связью с пользователем.

Самый первый «Пип-бой», по разным версиям, был или ноутбуком, или карманным ПК, носимым на руке. В стандартное оснащение входили часы с будильником, записная книжка, навигатор и устройство видеозаписи.

Самая последняя модель, «Пип-бой 3000 Мод 4», имеет некоторые различия в дизайне и функционале. Так, например, в него добавлены видеоигры.

ГУЛИ

Не все люди погибли после взрывов. Некоторым из них удалось спастись. Однако облучение огромными дозами радиации не могло не оставить свой след. Те, кто выжил, получили ужасные увечья: их кожа покрылась струпьями, части тела стали изуродованными. Этим несчастным жертвам войны дали имя – гули. Гули не боятся радиации, их, напротив, тянет в места с повышенным излу-

ТВОЕ ЛИЦО, когда эксперимент получился совсем провальным

СТОЛКНОВЕНИЯ с Когтями смерти пугают сами по себе

чением. Они практически не стареют и живут сотни и больше лет. Многие из гулей разумны и сохранили моральные качества людей; они способны стать частью социума и выполнять различную работу. Например, Харя – бармен, Кили – выдающийся ученый, Рауль – механик. Некоторые из гулей, как, например, бывший полицейский Рой Филипс, борются за свои права, утверждая, что они ничем не хуже «гладкомордых» людей.

Другие же гули потеряли не только человеческий облик, но и разум, отдавшись животным инстинктам.

КОГТИ СМЕРТИ

Одни из самых страшных жителей Пустоши – Когти смерти. Эти чудовищные создания были выведены специально для боевых действий еще до Великой войны в лабораториях США из ДНК хамелеона Джексона. После взрывов они сумели уцелеть и сохранили способность размножаться. Отличаются невероятной выносливостью, живучестью и силой. Также известны попытки Анклава по управлению Когтями смерти при помощи устройств, транслирующих команды в головной мозг. В силу невысокого интеллекта Когтей смерти представители Анклава брали таких особей в качестве огневой поддержки в бою.

Также в Пустоши встречаются выросшие до гигантских размеров скорпионы и слепни, а еще странные создания под названием «болотники», происхождение которых остается тайной даже для ученых Анклава.

Бестиарий Западного побережья тоже пополняют порождения экспериментов безумного доктора Бороуса – ночные охотники (гибрид койота и гремучей змеи) и гигантские ядовитые насекомые касадоры.

ВИРУС РУКОТВОРНОЙ ЭВОЛЮЦИИ

Созданный американскими биоинженерами вирус рукотворной эволюции (ВРЭ) предназначался для противостояния биологическому оружию Китая. Разработка меняла ДНК живых существ, делала их невосприимчивыми к другим вирусам и заболеваниям, увеличивала физическую силу и активность мозга.

После Великой войны контроль над вирусом был утерян. Место, где хранились образцы, военная база Марипоза, стало источником появления множества различных мутантов. Эта аномалия привлекла внимание группы путешественников, в числе которых был Создатель – полубезумный ученый по имени Ричард Моро (также известный как Ричард Грей). После того, как он упал в чан с образцамwи вируса, Грей не только внешне изменился до неузнаваемости, но и принял решение создать вокруг себя армию супермутантов из людей, которых он заманивал в свое логово для экспериментов.

На Восточном побережье супермутанты появились в результате еще одного эксперимента Vault-Tec: обитателей Убежища 87 насильно подвергли действию ВРЭ.

Супермутанты, часто встречающиеся в пустошах, – мощные создания ростом свыше трех метров и весом более 300 килограммов. Их кожа может быть желтого, зеленого и темно-серого цвета. Они гораздо сильнее человека и практически не стареют, однако супермутанты из Убежища 87 не могут похвастаться интеллектом.

Когда Создатель отошел в мир иной благодаря Выходцу из Убежища, база Марипоза была разрушена. Тогда казалось, что запасы вируса навеки похоронены под ее руинами, но потом про них вспомнил Анклав.

АНКЛАВ

Анклав – это военная организация, основанная членами бывшего правительства США. Эти люди предвидели начало войны и сумели скрыться на нефтяной вышке

АНКЛАВОВСКАЯ БРОНЯ выглядит намного агрессивнее и современнее старых доспехов

КАНОНИЧНАЯ СИЛОВАЯ БРОНЯ в пустоши некоторые детали доспехов модифицируют и перекраивают под себя

посреди Тихого океана, таким образом избежав последствий взрывов. Более двух столетий представители Анклава не давали о себе знать, пока не была организована первая разведывательная экспедиция членов организации на континент.

Увидев мутантов и гулей, члены Анклава решили уничтожить все живое, чтобы освободить место для людей «высшего сорта». Смертоносным оружием должен был стать токсин на основе ВРЭ, обнаруженного под завалами базы Марипоза.

Анклав был продвинут в военном и техническом плане. Его члены обладали самой передовой довоенной техникой, роботами-шпионами и летательными аппаратами, а также работали над созданием новых технологий. Однако усилиями Избранного их нефтяная вышка была взорвана, а последние ячейки организации на континенте были разбиты силами Братства Стали.

Одним из самых известных членов Анклава был Фрэнк Хорриган, полумутант-полукиборг, результат эксперимента по созданию идеального солдата. Он случайно заразился ВРЭ во время одного из заданий и стал мутировать. Ученые из Анклава создали для Фрэнка специальную неотделяемую броню, таким образом создав самого сильного супермутанта Пустоши. Фрэнк стал настоящим орудием для убийств, однако и его ждала та же участь: он был уничтожен Избранным во время операции по ликвидации нефтяной вышки Анклава.

БРАТСТВО СТАЛИ

Военная организация с жесткой иерархической структурой, заимствованной из рыцарских орденов Средневековья, главной целью которой является сохранение и приумножение технологий, в основном военных. Отличительной чертой паладинов Братства является наличие силовой брони, которую те практически никогда не снимают.

Это сильнейшая организация на территории Пустоши. Центр Братства находится в бункере Лост Хиллз, остальные отделения разбросаны по разным регионам бывших США. Братство неохотно пополняет ряды новыми рекрутами, доверяя в основном лишь потомству уже действующих членов. Первыми членами Братства Стали были офицеры печально известной военной базы Марипоза, где разрабатывался ВРЭ.

Братство Стали играет важную роль на протяжении всей послевоенной истории. Паладин Джейкоб вместе с супермутантом Маркусом к северу от Лост Хиллз основывает город Брокен Хиллз, члены Братства во главе со старейшиной Оуэном Лайонсом на Восточном побережье разбивают силы Анклава. В пустыне Мохаве члены Братства менее успешны и уступают силам Новой Калифорнийской Республики. Также существует отделение Изгоев Братства во главе с паладином Каденом. Они откололись от отделения Лайонса из-за недовольства его политикой, неудачной борьбой с супермутантами и первоначальным провалом проекта «Чистота», призванным подарить чистую питьевую воду обитателям Столичной Пустоши. ■

НЕСЛУЧАЙНАЯ СЛУЧАЙНОСТЬ

10 НЕОЖИДАННЫХ ФАКТОВ О РАЗРАБОТКЕ FALLOUT

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

FALLOUT
вполне могла называться Vault 13, Aftermath, Survivor или даже RadZone

В 2015 году, когда выходит Fallout 4, первой части серии испол няется 18 лет. За эти годы вышло шесть полноценных игр в этой вселенной – в разных жанрах и для разных платформ (семь, если считать недавнюю Fallout Shelter), еще примерно столько же проектов было отменено на разных стадиях разработки. Как бы там ни было, почти каждая Fallout может похвастаться забавными или печальными историями.

FALLOUT ПОЯВИЛАСЬ НА ЧИСТОМ ЭНТУЗИАЗМЕ

Во всяком случае, так утверждает сам Кейн. Из его воспоминаний следует, что в какой-то момент ему надоело заниматься важными (с точки зрения начальства), но скучными делами. И он решил написать собственный движок. Просто так движок не нужен, и Тим начал заманивать к себе других сотрудников Interplay, предлагая подумать над идеей возможного проекта. Сначала это было фэнтези, потом – лихая фантастика с прыжками во времени, в конце концов команда решила сделать Wasteland 2, но лицензия на нее была у EA. И тогда Кейну (надо сказать, очень вовремя) приснилась завязка игры: в будущем люди будут жить в огромных убежищах размером с настоящий город. Отделенные от окружающего мира массивной дверью, они не знают, что творится снаружи…

Примерно в это время начальство обратило внимание на кучку разработчиков, что-то там замышляющих в свободное от работы время. Маркетологи предлагали главе компании, Брайану Фарго, разогнать этот балаган и заняться делом, но Кейну удалось переубедить его. Хотя Фарго, пожалуй, можно винить во многих промахах Interplay, этот человек все-таки разбирался в играх. А потому разрешил Тиму продолжить разработку. К слову, именно Фарго придумал название проекта – Fallout.

ИГРОКИ ПОЛЮБИЛИ FALLOUT НЕ ЗА ТО, ЧТО БЫЛО ЗАДУМАНО РАЗРАБОТЧИКАМИ

Спустя без малого двадцать лет смешно читать старые отзывы о Fallout, ведь в те времена восторгались SVGA-графикой и озвучкой персонажей, которыми теперь никого не удивишь. Ностальгия – это прекрасно, но многим из тех, кто вскоре засядет за Fallout 4, ностальгировать во вселенной Fallout еще пока, возможно, и не о чем… Задолго до релиза команда Тима Кейна попыталась сформулировать основные особенности своей игры, которые и должны были сделать ее запоминающейся.

Влияние действий игрока на мир, множество возможных решений одного и того же вопроса, даже тот факт, что самой команде эта игра очень (очень-очень) нравится, в списке есть. Но на первом месте стоит совсем другое. Жестокость. «Игра будет невероятно жестокой» – вот что, по мнению Криса Тейлора, одного из ключевых людей в команде Fallout, было важнее всего для руководства и маркетологов, чтобы те не завернули проект. Воистину, великое видится на расстоянии.

DIABLO ПОЧТИ УБИЛА FALLOUT

Fallout была не первой попыткой Interplay повторить успех Wasteland без упоминания самой Wasteland. Первой была Meantime, которую уже было отменили, но в 1992 году воскресили и пытались перенести

ВОЗМОЖНО, что именно в таком виде все это и приснилось Кейну

МНОГИЕ хотели повторить успех Blizzard. К счастью, Fallout удалось избежать судьбы очередного клона Diablo

на MS-DOS. В Interplay уже тогда считали код игры древним, а когда на прилавки попала Ultima VII, проект прикрыли окончательно. Потому что на фоне графически впечатляющего соперника Meantime выглядела анахронизмом.

Над самой Fallout дамоклов меч отмены или смены курса проекта висел постоянно. Однажды игру чуть было не погубила Diablo. Маркетологи Interplay, естественно, заметили вышедшего в 1996 году «конкурента», который мог похвастаться боями в реальном времени (по иронии судьбы первоначально Diablo сама была пошаговой игрой) и многопользовательским режимом. Было решено, что Fallout нужно быть такой же. Тим и его команда отчаянно сопротивлялись и в итоге отстояли право сделать свою игру такой, как планировали.

В 1999 году мне в руки попал пиратский диск Fallout 2. Описание на обороте было коротким и почти полностью не соответствующим сути игры, но больше всего мне запомнилась фраза «В лучших традициях Diablo и Fallout – похождения в мире после ядерной войны!». Вот бы Тим Кейн это увидел…

ПЕРВЫЙ автомобиль на ходу появился в Fallout 2. А Fallout Tactics не только значительно расширила выбор транспортных средств, но и позволила кататься на авто прямо во время боя!

В ПЕРВОЙ FALLOUT ДОЛЖЕН БЫЛ БЫТЬ НОВЕНЬКИЙ АВТОМОБИЛЬ, НО НЕ ДЛЯ ЕЗДЫ НА НЕМ

Одна из безумных идей разработчиков предполагала создание на руинах цивилизации города-утопии. За массивными стальными стенами должен был быть поселок, не тронутый войной. Счастливые местные жители ни в чем бы не нуждались, а от внешнего мира их оберегали бы роботы-охранники. На самом деле, естественно, люди тут были бы тупы как пробки, а всем заправляли бы их бездушные хозяева. Это должна была быть остросоциальная пародия на городок, в котором находилась штаб-квартира Interplay.

Ей тоже нашлось бы место около Утопии, естественно, в разрушенном виде. А рядом стоял бы новенький красный Dodge Viper. Игроку бы пришлось обойти всю пустыню в поисках нескольких запчастей, но по злой воле дизайнеров машина все равно никогда бы не завелась (или завелась во время финальных титров от пинка супермутанта). А это уже было б издевательством над большим боссом Interplay – Фарго. Брайан как раз в это время купил себе новый Viper и с гордостью катался на нем по парковке у офиса своей компании. Вскоре машина, правда, начала ломаться, и красный Dodge чаще видели на парковке или в ремонтных мастерских, а не на дороге.

INTERPLAY НЕ СЧИТАЛА FALLOUT ПЕРСПЕКТИВНОЙ, И ИМЕННО ПОЭТОМУ ИГРА СТАЛА ОСОБЕННОЙ

Одной из проблем Interplay было то, что компания не могла подстроиться под реалии постоянно менявшегося рынка видеоигр. Конечно, с одной стороны, это позволило выпустить Fallout, Baldur's Gate и Planescape: Torment, но проблема-то как раз в том, что обычно маркетологи делали ставку на совершенно иные продукты. Названия этих игр сейчас почти никто и не помнит, но в те времена их качество по-настоящему шокировало игровую общественность. Логично, что такая политика в итоге привела к развалу самой Interplay…

В середине 1990-х издательство Брайана Фарго рассчитывало на несколько лицензий, но важнейшей, пожалуй, была D&D. То, что Крис Авеллон присоединился к команде Fallout только во время разработки сиквела, – факт известный. Другое дело, что его туда зва-

ДЖЕЙСОН АНДЕРСОН, ТИМ КЕЙН И ЛЕОНАРД БОЯРСКИЙ. Отцы Fallout и основатели Troika Games

ПОНАЧАЛУ
«Легион» мог шокировать неподготовленного фаната. Однако если верить воспоминаниям разработчиков, то в этой вселенной могли появиться намного более… неожиданные фракции

ЧЕЛОВЕК
против дикой природы. Такова была идея Fallout Tactics 2

ли и раньше, но Крис работал над более «перспективным» проектом – Descent to Undermountain. Сейчас игру вспомнят лишь единицы, включая самого Криса, который открыто называет ее разочарованием.

Над постоянно разраставшейся командой Тима Кейна не висел груз ответственности, от нее ничего и не ждали (из-за чего, правда, могли прикрыть в любой момент), но и рекламной кампании Fallout тоже толком не получила. Fallout вообще рождалась очень странным образом, когда удачные идеи вдруг появлялись и внедрялись в пока еще мало напоминающее игру месиво. Джейсон Андерсон утверждает, что до его прихода у проекта Кейна даже не было жанра. А до того, как к команде присоединился Леонард Боярский, она вообще была не про постъядерный мир.

В интервью Тим и его коллеги тепло отзываются об атмосфере в той команде. Жена Андерсона, Шерон, упоминает не только совместную работу над ключевыми проблемами, совместный отдых в Warcraft 2, но и практически одновременное рождение дочерей Джейсона и Леонарда – с разницей всего в шесть дней. Вполне естественно, что те времена оставили у команды приятные воспоминания, но после выхода Fallout все изменилось. Ведь игра оказалась хитом.

Тогда на Fallout наконец обратили внимание и от прежней вольницы не осталось ни следа. Теперь об этом рассуждать даже как-то неудобно, ведь Fallout 2 вышла не хуже предшественницы. А может, даже и лучше. Но отцам было больно смотреть на то, как большие шишки раздают указания относительно их детища. В январе 1998-го Тим Кейн покинул Interplay. Через день из компании ушли Андерсон и Боярский. Мечтая вернуть дух «старой Interplay», троица создала компанию Troika **Games**…

FALLOUT TACTICS ПОГУБИЛА ИЗЛИШНЯЯ ВЕРНОСТЬ КАНОНУ

Над Fallout Tactics работала австралийская компания Micro Forte. С самого начала разработки она столкнулась с критикой со стороны фанатов: даже после релиза, кажется, не все поняли, что это стратегия, а не RPG. Когда Fallout перейдет в руки Bethesda, та тоже будет отмечать давление фанатов, но все равно все будет делать по-своему.

Если посмотреть на оценки Fallout Tactics, ее трудно назвать провальной, но продажи оставляли желать много лучшего. Австралийцы и сами признавали многие проблемы, но одна из главных их неудач – слепое следование канону. Причем не там, где надо.

Например, изначально миссии должны были идти одна за другой, но, прислушавшись к фанатам, студия решила добавить карту мира, как в оригинальных Fallout. Естественно, после карты пришлось добавлять случайные события и отдельные бункеры, где отряд мог бы отдыхать между заданиями. И вроде бы внешне все выглядело как раньше, но в этом мире не было жизни.

То же касается и ролевой системы SPECIAL – ее возможности избыточны для игры вроде Fallout Tactics. Разработчики попытались ее как-то адаптировать, но не довели дело до логического завершения. В итоге получилась классическая ситуация, когда умений много, но нужны единицы. Будто этого мало, Micro Forte изменила узнаваемые образы (специально или так получилось), что тоже не нашло понимания. Про вступительный ролик и говорить нечего: не Fallout!

С сюжетной точки зрения австралийцы обошлись с каноном очень вольно – и с историей Братства Стали, и с силовой броней, и с Когтями смерти, и даже с Убежищами. Немудрено, что, когда Bethesda взялась за Fallout 3, Fallout Tactics было решено признать преимущественно неканоничной. Выходит, что Крис Тейлор, один из отцов Fallout, которого приставили к Micro Forte следить за каноном, со своей работой не справился. Если Micro Forte и следовала какому-то канону, то это был канон геймдизайнерский – в Fallout Tactics добавили элементы из старых Fallout, которые не были нужны. Во всяком случае, не в таком виде.

FALLOUT TACTICS 2 МОГЛА ПОЗАИМСТВОВАТЬ ДЕТАЛИ СЮЖЕТА У НЕКАНОНИЧНОГО СИКВЕЛА WASTELAND

Отчасти Fallout появилась на свет благодаря тому, что у Interplay просто не было прав на разработанную ей же Wasteland. Права остались у EA, но издатель решил назвать сиквел старого хита Фарго не Wasteland 2, а Fountain of Dreams. Его события разворачиваются во Флориде после ядерной войны. Примерно так же должна была начинаться Fallout Tactics 2.

БЫВАЮТ ГУЛИ вежливые и милые, а бывают – дикие. Вот такие

БЕЗ комментариев

К несчастью, ее отменили вскоре после начала работ (Interplay разочаровалась в продажах первой части). А сама Fountain of Dreams с 2003 года не считается игрой во вселенной Wasteland.

INTERPLAY ДО ПОСЛЕДНЕГО ВЕРИЛА, ЧТО ЕЙ УДАСТСЯ ИЗДАТЬ FALLOUT 3

К 2004 году Black Isle Studios (разработчик Fallout 2) уже не существовала. Эрве Каен, благополучно отжавший Interplay у ее основателя Брайана Фарго, на всех парах мчался в пропасть. Сначала отменили невероятно ожидаемую Baldur's Gate 3, потом под нож пошел проект Van Buren – Fallout 3 от Black Isle. Все ради одного – переориентации на консоли. Но Baldur's Gate: Dark Alliance 2 и Fallout: Brotherhood of Steel (вполне ожидаемо) не добились каких-либо успехов. Один за другим известные разработчики уходили из компании, пока, наконец, в ней почти никого не осталось.

Весной 2004 года Каен внезапно сообщил СМИ удивительное известие: «Мы издадим Fallout 3!» На уточняющий вопрос, будет ли эта разработка внешней, француз ответил: «Так точно». В желающих делать Fallout 3 недостатка наверняка не было. Проблема в том, что Troika Games (костяк которой ответствен за первую Fallout) и Obsidian Entertainment (по сути, разработчики второй и отмененной третьей Fallout) были не в том положении, чтобы торговаться за права на любимую вселенную. Дни Troika были сочтены (хотя команда честно пыталась сделать своего собственного «духовного наследника» Fallout), а Obsidian только-только появилась, и ей было не до того. Поэтому на первый план вышла Bethesda – известная и богатая компания, которая в 2004 году и приобрела у Interplay права на создание трех игр во вселенной Fallout.

В 2006 году Fallout 3 была далека от завершения, а у Interplay снова начались предсмертные судороги. Тогда-то Bethesda и выкупила права почти на всю вселенную Fallout. Жалкие крохи, которые Эрве хотел сохранить для себя (MMO во вселенной Fallout), у него отняли несколько позднее. Жалеть его совершенно точно не стоит.

ВАГОН МЕТРО В DLC К FALLOUT 3 НА САМОМ ДЕЛЕ БЫЛ ЧАСТЬЮ БРОНИ ИГРОКА

В отличие от авторов оригинальной дилогии, Bethesda не особенно охотно делится курьезами из истории разработки своих игр. Благодаря пользователям 4chan стало известно, что вагон метро из DLC к Fallout 3 – Broken Steel – на самом деле является шляпой невидимого NPC, который бегает по рельсам. Затем PC Gamer внес уточнения: во-первых, вагон – это не шляпа, а другая часть брони; во-вторых, по рельсам бегает не невидимый NPC, а сам игрок.

МУТАНТОВ производит не только радиация – в случае болотного народа из Point Lookout сюда примешался еще и беспорядочный имбридинг

«ЛЕГИОН ЦЕЗАРЯ» ПОПАЛ В МИР FALLOUT ЛИШЬ С ТРЕТЬЕЙ ПОПЫТКИ

То, что над Fallout: New Vegas работала Obsidian, можно назвать невероятной удачей. Команде наконец-то удалось добавить в мир Fallout группировку «Легион Цезаря», которая должна была дебютировать еще в Van Buren. В оригинале, правда, у «Легиона» была еще и женская версия – «Дочери Гекаты». А игрок, в зависимости от пола своего персонажа, мог бы возглавить одну из фракций и создать собственную армию.

Вторая попытка добавить похожую фракцию случилась во время разработки Fallout: Brotherhood of Steel 2. Попытка почти удалась, ведь игру отменили, когда она уже была практически готова. Другое дело, что в 2004 году Interplay уже было не до игр: разработчики разбрелись по другим компаниям, а за полноценную Fallout 3 взялась Bethesda. ■

АТОМНЫЙ ВОЛК

СМОЖЕТ ЛИ WOLFENSTEIN СТАТЬ ПРИКВЕЛОМ К FALLOUT?

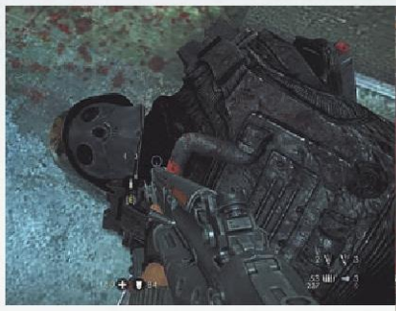
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

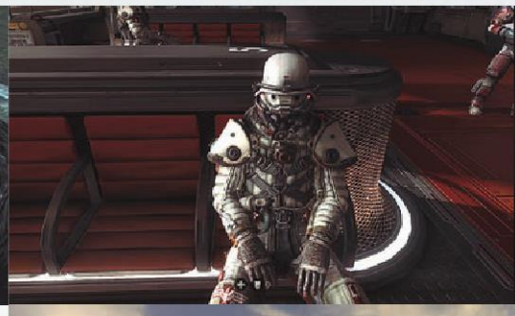
Есть такая бородатая фанатская теория, что франшиза «Терминатор» закончится таким образом, что станет прологом к «Матрице». Машины победят, захватят людей, но не станут их всех уничтожать, а просто поместят в искусственно созданный виртуальный мир. Учитывая общую мрачность и одинакового для обеих вселенных врага рода человеческого, идея весьма понятная и соблазнительная. И сегодня мы хотим поделиться аналогичной теорией, только связанной не с кинематографическими вселенными, а с игровыми. Возможно ли, что в будущем нас ждет объединение миров Wolfenstein и Fallout?

СОВПАДЕНИЕ? НЕ ДУМАЮ!

Wolfenstein: The New Order стал наиболее переломным выпуском легендарной серии шутеров. И сюжетно – мы впервые вырывались за пределы 1940-х годов и Второй мировой войны, и стилистически – по той же самой причине. Из криптоисторической пострелушки про оккультизм и высокие технологии Wolfenstein стал мрачной драмой о противостоянии агента Блажковича и победившей фашистской военной машины в антураже альтернативной истории. На дворе шестидесятые, The Beatles поют на немецком, фрицы колонизировали Луну, а порядок в Лондоне обеспечивает гигантский шагающий робот. Привычное оружие устарело, форма солдат изменилась, сопротивление теперь состоит в основном из недобитых разведчиков да несогласных с политикой Рейха немцев. Но среди всего этого новомодного хаоса глаз то тут, то там выхватывает неожиданно знакомые элементы. Словно фашисты из серии Wolfenstein совершили набег на Пустоши из Fallout.

НА УДИВЛЕНИЕ похожие компьютеры. Понятное дело, что первые мониторы как раз таки были пузатыми и с зеленым текстом, но зачем уж так открыто копировать фирменный стиль мира Fallout?





Возьмем, к примеру, компьютеры. Толстые, скругленные, с зелененькими буковками – мы точно такие десятками взламывали в Fallout 3 и New Vegas! А взгляните на эти занятные бронекостюмы и шлемы у штурмовиков – не иначе как немцы сняли их с трупов полицейских НКР и слегка подкрасили. И какой приметной конструкции здешние вертолеты – словно винтокрылы из Fallout. Когда их впервые видишь, кажется, что в Wolfenstein залетел погостить патруль Анклава.

Даже двери – и те навевают устойчивые ассоциации с Убежищами. Чтобы попасть внутрь лунной базы, нужно пробраться через огромную сейфовую дверь, выдерживающую попадание атомной бомбы. Открывается это чудо инженерной мысли с помощью отдельно стоящего пульта управления, похожего на пюпитр. Данная система применяется в Убежищах еще со времен самого первого Fallout. Неужели инженеры Рейха и Vault-Tec думают настолько в одном направлении?

Налицо явное заимствование визуальных концепций и технических решений. Этому можно дать довольно простое объяснение: и Fallout, и The New Order стилистически стоят одной ногой в шестидесятых годах, а другой – в продвинутых технологиях. Перед дизайнерами обоих проектов стояли схожие задачи, и они пришли к схожим решениям – вполне вероятно даже, что создатели Wolfenstein подсмотрели ряд идей у коллег из Black Isle и Obsidian. Или же, возможно, перед командой разработчиков The New Order стояла четкая задача: сделать мир игры максимально похожим на вселенную Fallout. Отдает классической теорией заговора и легким ароматом шапочек из фольги, не так ли? Однако в пользу этой теории говорит некоторое количество общих для обоих игровых миров технологий.

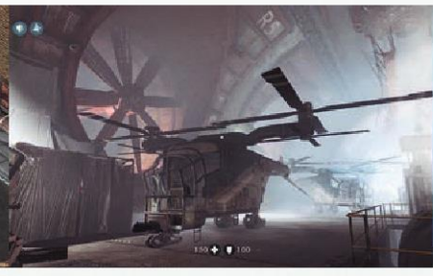
МАГИЯ ТЕХНОЛОГИИ

Пожалуй, единственное (кроме стрелкового оружия), что объединяло обе вселенные в технологическом плане до выхода The New Order, – это силовая броня. Начиная с Return to Castle Wolfenstein немцы бредили идеей создания суперсолдат, пытаясь скрестить бойца с танком. Стратегии применялись разные, но в итоге в доспехах оказывался живой труп, дееспособность в котором поддерживалась с помощью магии или какой-то продвинутой технологии. В The New Order солдаты внутри брони были пускай изуродованные (в программу часто брали инвалидов, которым таким образом возвращали способность сражаться), но уже вполне живые. А в дополнении The Old Blood Руди Йегер демонстрирует рабочий прототип боевого экзоскелета.

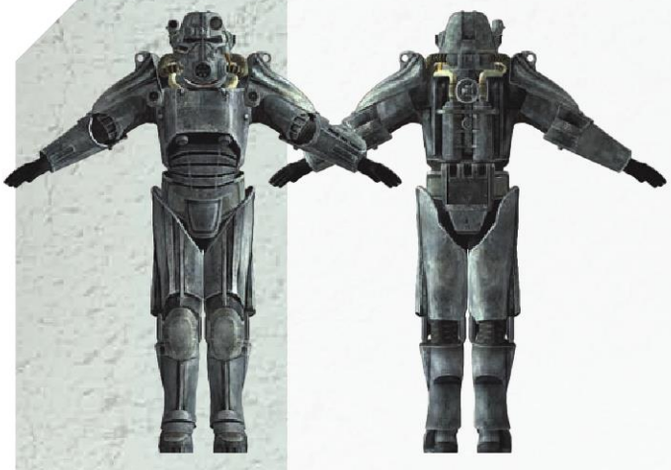
Силовая броня из Fallout очень похожа на доспехи суперсолдат – они, конечно, погрубее сделаны, но работают, судя по всему, примерно по одному принципу, да и движутся в одних и тех же местах. Вполне можно предположить, что силовая броня – пик развития той технологии суперсолдат, которую на протяжении трех последних частей разрабатывали немцы в Wolfenstein. Разумеется, можно допустить, что любая технология тяжелого боевого костюма будет в конечном итоге стремиться к прообразу из Fallout, но это не объясняет, почему The New Order буквально захлестнуло уникальными технологиями с Пустоши.

ДИЗАЙН БРОНИ настолько схож, что Рейху надо подавать иск против НКР за нарушение прав на интеллектуальную собственность

ЧТО У НЕМЦЕВ было угловатым, на Пустошах станет округлым. И всего-то каких-то сто лет нужно для такой эволюции в дизайне!



ИНТЕРЕСНО
среди основателей Vault-Tec точно не было потомков ученых Рейха? Или просто в Fallout найдены самые оптимальные решения и остальным остается лишь копировать их?



НА ЧЕМ РАБОТАЮТ
костюмы суперсолдат – не совсем понятно, но ранние прототипы питались от розетки. Вполне возможно, что в более продвинутых моделях используются миниатюрные ядерные реакторы. Совсем как в Fallout!

В мир игры внезапно ворвалось ядерное и лучевое оружие. В цепкие лапы Блажковича попадают лазерные пулеметы и винтовки, а финал его похождений знаменуется запуском ядерных ракет. Нет, явно не он начал Великую Войну, сделавшую Америку Пустошью, – она началась 23 октября 2077 года, до нее еще больше 100 лет.

Еще одним гостем с Пустоши в мире Wolfenstein стали боевые роботы – как маленькие неспешные летающие дроны (похожие были в Half-Life 2), так и огромный лондонский Монитор. Но роботы, силовая броня и лазерное оружие – достаточно стандартный набор для фантастического произведения. Для убедительности нашей теории нужно что-нибудь более экзотическое, что характерно именно для Fallout. И такие технологии в игре тоже есть.

В The New Order генерал Череп освоил производство кибернетических псов и научился запихивать человеческий мозг в банку с последующим сохранением его работоспособности. Кибернетическая собака может стать спутником игрока в Fallout 2 и New Vegas, а во вселенной Wolfenstein механизированные и бронированные псы помогают с охраной объектов. Тема законсервированного в банке с биологическим гелем мозга активно муссировалась во второй части Fallout, в том числе и в связи с пересадкой его роботу. В Old World Blues (дополнении к New Vegas) Курьер лишается своего мозга, который похитители по традиции держат в баночке с биогелем. Для возврата утраченного органа с ним предварительно придется договориться. В The New Order мозг используется в качестве разумной начинки для робота, которого Череп натравливает на Блажковича, и агенту тоже придется вести переговоры со строптивым органом мышления.

ПРОГНОЗ НА БУДУЩЕЕ

Надо отметить одну принципиально важную вещь: правами на обе серии игр сейчас владеет холдинг ZeniMax Media, и издаются они под одним брендом, Bethesda. Общий владелец – это очень хорошо для нашей теории: если кому-то захочется объединить обе вселенные, никаких юридических препятствий не возникнет. А издатель вправе указывать разработчикам, что им надо добавить в их игру. Многое указывает на то, что ребятам из MachineGames велено держать курс на сближение The New Order со вселенной Fallout. Это вовсе не означает, что вселенные уже решено объединить, – похоже, что пока создается лишь техническая возможность для такого слияния в будущем. Дескать, вы развесьте

ПРИМЕРЫ
злобных киберсобак из New Vegas и из The New Order. Еще в Wolfenstein есть панцерхунды, но это уже собакоморфные роботы

ДИЗАЙН ПРИБОРОВ в обеих играх имеет много общего. Неужели визуальная задача «шестидесятые + сверхтехнологии» имеет только одно решение?

ОРУЖИЕ «ТЕСЛА» было в обеих вселенных, но это совсем разные пушки. Для Wolfenstein «Тесла» – электропушка, поражающая разрядом кучу противников на средних и близких дистанциях, для Fallout – дальнобойное энергетическое противотанковое оружие

по стенам вот эти ружья – и, если мы захотим, они ближе к финалу истории смогут выстрелить. На самом деле, вдумайтесь: кроссоверов мы повидали кучу, а вот когда одна вселенная становится предысторией другой – такое не каждый день увидишь. Одно дело просто свести Фредди и Джейсона в одной ленте, и совсем другое – показать, что Крюгер убил близкого Джейсону человека, толкнув его тем самым на путь маньяка.

Безусловно, совсем гладко вселенные объединить не выйдет – альтернативная история Fallout начинается в 1945 году с победы союзников во Второй мировой. Поэтому придется пустить под нож некоторое количество известной фанатам предыстории – но кого этим удивишь или напугаешь? Disney, вон, ради продолжения кинофраншизы объявила неканоном почти десять лет творчества по вселенной «Звездных войн», отправив в раздел фанфиков даже совершенно официальные (и очень неплохие, кстати) книжки Тимоти Зана.

А с точки зрения логики мира все получается достаточно удобно. Спустя 1-2 игры Блажкович победит всех фашистов. Война окончена, технологии, добытые в убежище Даат Ихуд, слишком опережали время, и поэтому наступает научная стагнация. Приходится она как раз на конец шестидесятых – вот и дизайнерская мысль замирает на все том же уровне на многие годы. Дальше пойдет стандартная грызня за ресурсы, которые Рейх слишком опрометчиво тратил направо-налево. Что-то забывается, что-то открывается заново – вот вам и картина научного и технического прогресса 2077 года с дизайном из 1960-х, вполне соответствующая вселенной Fallout.

■■■

Мы предложили вам теорию, снабдили ее аргументами и фактами, и дальнейшая ее судьба – в ваших руках. Хотите – защищайте, хотите – опровергайте, хотите – забудьте. Это ваше дело. Лазейки, как сделать из двух вселенных одну, имеются. Юридические возможности – тоже. Ребята из ZeniMax Media вполне смогут когда-нибудь объединить две вселенные в одну. Но захотят ли? И понравится ли итоговый результат нам? Все это чертовски любопытно. ■

ЯН КУЗОВЛЕВ ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Прочитали материал по Fallout? А теперь выдохнули и отправились обратно выживать в постъядерном Бостоне. Уверен, после релиза многие надолго осядут в неприветливом мире от Тодда Говарда или же приготовятся к более злому приключению – в конце ноября выходит Bloodborne: The Old Hunters, который я уж точно планирую пройти вдоль и поперек.

PARIS GAMES WEEK

ПАРИЖСКИЙ БУДИЛЬНИК

ГЕВОРГ АКОПЯН

Paris Games Week – вторая по значимости европейская игровая выставка для простых игроков. Здесь можно поиграть в ожидаемые игры, попробовать свежие релизы, если сомневаешься в покупке, стать владельцем паршивой сумки за грабительские двадцать евро (зато с логотипом любимой серии!), опробовать эротические демки для шлемов виртуальной реальности и, разумеется, ради всего этого постоять в километровых очередях. В общем, «Игромир», французская версия.

С одним нюансом. В этом году Sony неожиданно решила, что PGW – лучшая площадка для ряда громких анонсов.

Французский счет

Но начнем с особенностей национальной игровой выставки. Paris Games Week состоялась вот уже в шестой раз. Выставка традиционно продолжается пять дней, захватывая уикенд. Это одна из причин, по которой PGW с каждым годом показывает все более впечатляющие показатели посещаемости. В этот раз комплекс Порт де Версаль посетило 307 тысяч человек, на 13% больше, чем в 2014 году! Другая причина: если один и тот же человек пройдет по своему билету на выставку пять раз (будет ходить каждый день), то его посчитают как пятерых. Именно поэтому объявленные организаторами результаты можно делить примерно на два, хотя людей на PGW все равно было предостаточно. Но так как у выставки довольно большая площадь (60 тысяч квадратных метров), то никакой толчеи не наблюдается, всюду можно спокойно пройти. Так, я спокойно дважды поиграл в мультиплеер Uncharted 4, постояв в очередях в сумме около часа. В бизнес-день так и вовсе очереди были смехотворные – минут пять даже на самую крутую игру.

Наконец, последнее важное отличие PGW от других игровых выставок – почти полное отсутствие косплееров. За несколько дней я встретил только двух юношей, разодетых под персонажей из «Безумного Макса», и девушку с парнем, изображающих героев какого-то аниме. На этом все. Черт его знает, почему у французов косплей не в фаворе. Природная чопорность? Ну, мы тоже не самые веселые люди, но у нас желающих покрасоваться в костюмах любимых персонажей пруд пруди.

МИШЕЛЬ АНСЕЛЬ
не захотел ограничиваться роликами и показывал живое демо WiLD

КАЖДАЯ ТАТУИРОВКА
на теле шамана обозначает изученный навык, как в Far Cry 3

И ты, Брут

Но вернемся к играм. На PGW можно было опробовать примерно то же, что и на более ранних выставках, – Rise of the Tomb Raider, Just Cause 3, Dark Souls 3, Homefront: The Revolution, Star Wars Battlefront. Но главный ажиотаж, конечно, был вокруг Uncharted 4. Давали побегать всего на одной мультиплеерной карте, но уже по ней можно было сделать ряд выводов.

Графику заметно прокачали, хоть в мультиплеере Naughty Dog и пришлось остановиться на компромиссном разрешении 900p – все ради заветных 60 кадров в секунду. Лица более реалистичные, у объектов более сложная геометрия, анимации стали более плавными, даже медленными. Но общая динамика онлайна мало изменилась: это все такие же быстрые позиционные перестрелки, в которых очень важно ловко маневрировать между объектами.

При этом разработчики постарались сделать геймплей более комплексным. Появились «мистикалс» (Mysticals) – артефакты, играющие роль перков. Камень Чинтамани исцеляет союзников в радиусе действия. Дух Джина позволяет телепортироваться на короткие расстояния и убить противника двумя ударами в рукопашной (в обычном режиме их нужно три – важное отличие от Uncharted 3). Тотем Эльдорадо выступает в роли турели, стреляя во врагов сгустками энергии.

Второе важное нововведение – сайдкики. Накопив денег (выдаются за убийства, помощь соратникам и другие полезные действия), можно купить себе одного из четырех помощников.

Снайпер защищает позицию. Спаситель поднимает вас и союзников, снабжает патронами и способствует быстрой зарядке спецоружия (например, гранатомета, или мистикала). Охотник хватает врагов. Буквально – выпрыгивает из кустов и берет противника в крепкий захват, позволяя вам спокойно его расстрелять. Последний и самый дорогой сайдкик – Брут. Название говорит за себя – это огроменная детина в толстой броне, уничтожающая все живое из многоствольного пулемета. Копить на Брута придется долго, поэтому его обычно можно увидеть на карте лишь под конец матча. Но всего пара таких помощников может перевернуть ход игры.

Виар-виар

На Paris Games Week было полно самого разного VR – демок для Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR и очков на основе мобильных устройств.

Про последние говорить особо нечего – эротика и бесконечные роллеркостеры. Тебя сажают в вагонетку, а ты вертишь головой, глядя, как мимо проносятся драконы (ведьмы, оборотни, обезьяны, голые мужчины), и иногда тихонько вскрикиваешь, когда попадается особо крутой ухаб.

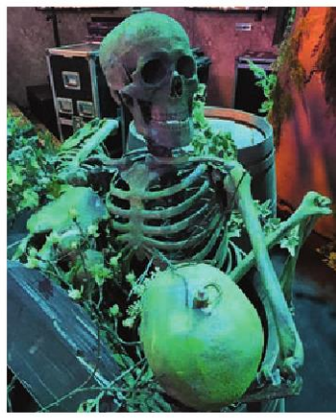
Но бывают и дорогие аттракционы. Ubisoft демонстрировала шикарный Rabbids VR Ride для Oculus Rift, где вы садитесь в особое геймерское кресло, которое в игре превращается в сани. Дальше вас скатывают с крутой горы, и начинается веселье: благодаря вибрации, функции наклона у кресла и обыкновенному вентилятору, направленному на лицо, создается довольно убедительное ощущение, что правда несешься с горы. Под аккомпанемент криков сумасшедших кроликов вы перескакиваете через пропасти, едете по узеньким прослойкам льда высоко-высоко над землей, в миллиметрах разъезжаетесь с громадными валунами, попадаете в водовороты… В общем, вас ждет стандартная программа, которую можно увидеть в каком-нибудь «Диснейленде». С единственной разницей – все это можно потенциально ощутить у себя дома (если за пазухой припрятано небольшое состояние).

Valve демонстрировала те же демо, что и на gamescom, – мы уже подробно о них рассказывали, так что не будем повторяться.

А вот про PlayStation VR поговорить определенно стоит. Сюхэй Ёсида, глава Sony Worldwide Studios, во время конференции PlayStation, по сути, объявил новое направление для игрового бренда – виртуальную реальность.

RIGS: Mechanized Combat League от Guerrilla Games Cambridge представляет собой гонки в экзоскелетах, где каждый игрок может атаковать противника из пулемета и гранатомета прямо в руках. Пока герой управляется с геймпада, а движения головы отвечают за камеру и прицеливание, но у разработчиков есть еще уйма времени, чтобы добавить поддержку Move.

Supermassive Games готовит спин-офф Until Dawn: Rush of Blood – хоррор-аттракцион по мотивам популярной игры уходящего сезона. Нам практически ничего не показали, но это явно будет микс роллеркостера с зомби-тиром.



У UNCHARTED 4
был один из самых запоминающихся стендов

MICROSOFT
привезла то же,
что было на Gamescom

СТАНДАРТНОЕ
развлечение на любой
игровой выставке

London Heist – отличное двусоставное демо от London Studios. В первой части вы пытаетесь ограбить одного влиятельного человека, но включается сигнализация, вам приходится отстреливаться, прячась за большим комодом. Можно просовывать руки в отверстия, выглядывать со всех сторон. При этом камеры прекрасно считывают каждое движение ваших рук, в которых лежит по Move.

Во второй части вы уже едете в фургоне и вам нужно отстреливаться от наседающих со всех сторон врагов на машинах и мотоциклах. Можно открывать дверь (или просто высунуться в разбитое окно), чтобы атаковать противников на подходе, необходимо рыскать по кабине, чтобы отыскать обоймы и вовремя их менять.

Если вы хотели почувствовать себя героем боевика – вам сюда. Тачки шумно взрываются, стоит вам попасть в бензобак, выстрел в колесо мотоцикла уносит его в кювет с последующим взрывом, а метко подстреленный пулеметчик без сил вываливается из фургона.

BattleZone и VR Room – милые и вылизанные, но очень простые игры, которые будут востребованы только на старте продаж устройства. Первая – трехмерные «Танчики», вторая – переосмысление The Playroom для PS Camera с простым кооперативом: один человек играет на геймпаде, второй – в шлеме. Например, в одной из демок игрок со шлемом выступает в роли этакой Годзиллы, которой нужно уничтожить город (кивок головой – и здания нет), а второй, маленький, убегает от монстра, чтобы в конце дать бой. Выглядит это так: в вас швыряют объекты, а вам нужно от них уворачиваться, не забывая сбивать назойливые вертолеты. Все это продолжается несколько минут.

Но на пути и более интересные нам с вами игры. Изрядно постаревший Джеват Йерли, глава Crytek, анонсировал Robinson: The Journey. В показанном трейлере игрока встречает летающий модуль с чопорным британским акцентом (не вспомнить Уитли из Portal 2 просто нельзя), предлагающий сыграть в игру «Постарайся не быть раздавленным». После чего Робин, как его называет модуль, вынужден кузнечиком скакать в густых джунглях (куда же без них в игре от авторов Far Cry и Crysis), пытаясь действительно не быть раздавленным диплодоками, самыми огромными существами в истории нашей с вами планеты. Наконец, после гонки герой натыкается на тираннозавра. И начинается уже новая, не менее опасная игра.

Посмотрим, что получится у Crytek, но в одном уже можно быть уверенными: нас ждет очень красивая игра. Если повезет – еще и хорошая. Увы, с Crytek не угадаешь.

На этом важные игры кончились. Кацухиро Харада заявил, что каким-то образом задействует PlayStation VR в Tekken 7, то же самое пообещал Кадзунори Ямаути со своей Gran Turismo Sport (мы еще обязательно напишем об игре подробно). Но пока это все очень и очень размыто.

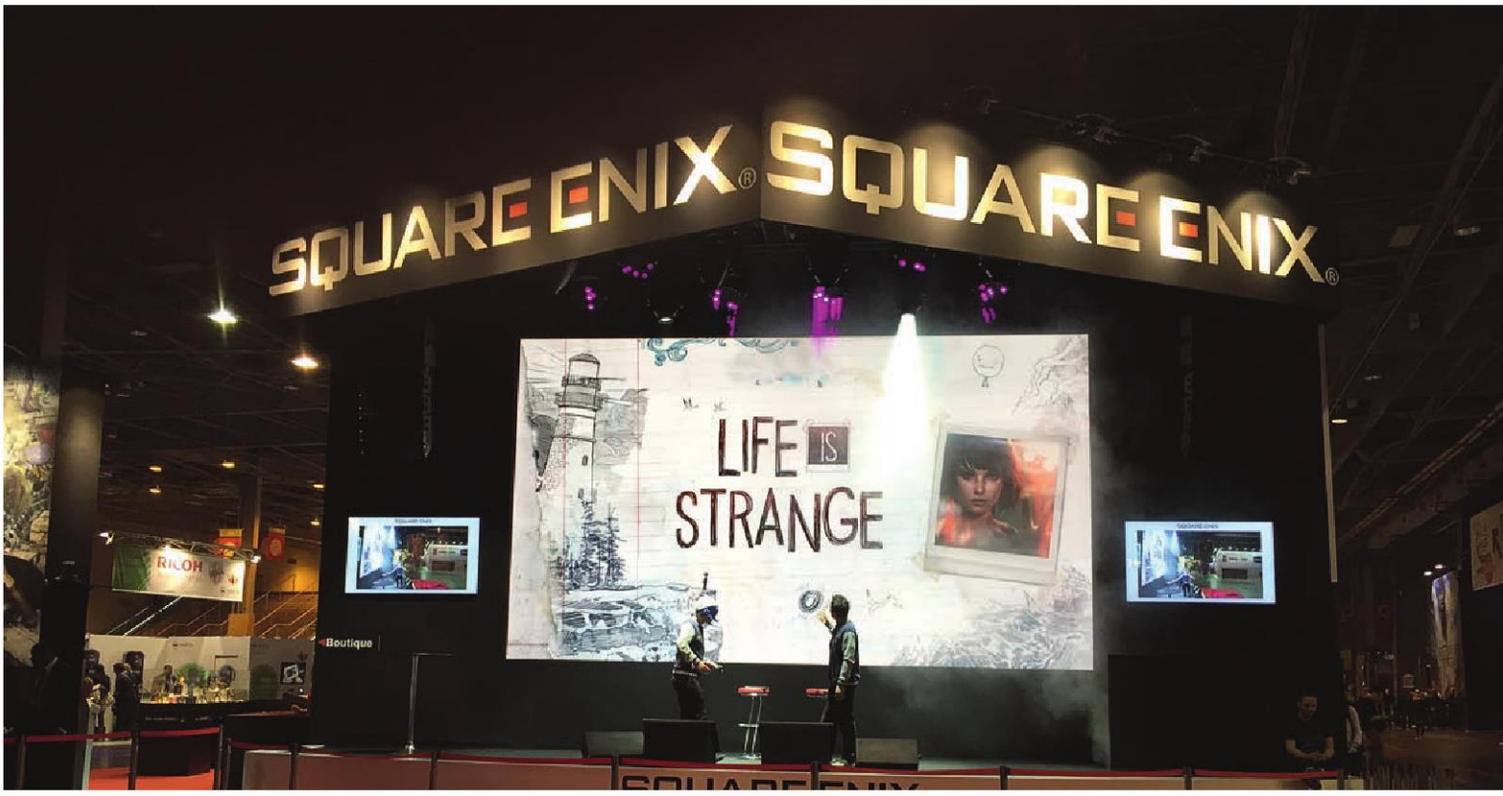
Тем не менее, мы впечатлены. Впечатлены необязательно играми или анонсами, хотя Ёсида-сан отметил, что уже около 200 разработчиков имеют доступ к девките и скоро нас ждут новости, а тем, что PS VR сейчас – единственный шлем виртуальной реальности, похожий на готовый продукт, который можно продавать. Он красивый, легко регулируется и удобно сидит на голове, а имеющиеся демки очень даже вылизанные.

Неприятных моментов ровно два: мы до сих пор не знаем, когда PS VR поступит в продажу и сколько он будет стоить. Если шлем появится в продаже лишь через год и будет стоить как консоль (300-350 долларов), то ни о каком захвате рынка говорить не придется.

Сидят как-то два француза

И вот мы подобрались к анонсам, которые вызвали у многих сотрудников редакции «Игромании» (включая меня) радостные вибрации в самых неожиданных местах. Обожаемый нами Дэвид Кейдж анонсировал свою новую игру – Detroit: Become Human. По словам Кейджа, он недолго думал, о чем будет следующий проект Quantic Dream. После того, как трогательный концепт-ролик Project KARA собрал больше двадцати семи миллионов просмотров на YouTube, стало понятно, что тема нашла резонанс среди людей.

Игра повествует об андроиде Каре, которая сбежала с завода-производителя. Кара, обладающая развитым искусственным интеллектом и самосознанием, пыта-



ется найти свое место в мире людей. Но она не одна. В Детройте, где и будут происходить основные события, полно других андроидов, в основном выступающих в роли обслуги. Судя по трейлеру, в какой-то момент они объединятся.

Нас явно ждет много философских размышлений о том, где заканчивается искусственный интеллект обезличенной машины, а где начинается жизнь и гражданские права. Проблематика, популяризированная еще в 1950 году Айзеком Азимовым и позже легшая в основу множества известных произведений, включая «Бегущего по лезвию» Ридли Скотта, наконец-то будет представлена на должном уровне и в игре.

Очень надеемся, что при всем при этом Дэвид Кейдж не забудет снабдить Detroit интригой и неожиданными сюжетными поворотами, которыми славились его Fahrenheit и Heavy Rain и которых почти не было в Beyond: Two Souls. Очень ждем.

Вторым по важности стало выступление Мишеля Анселя, прославленного геймдизайнера, из-под руки которого вышли прекрасные Peter Jackson's King Kong, Beyond Good & Evil и, конечно же, Rayman. На PGW Ансель показал свежее демо своего нового творения – WiLD.

Вы играете за шамана, который познает мир через окружающих его существ. При помощи ручного орла и боевого медведя, на котором можно перемещаться по зеленым просторам, шаман ловит зверей и познает их суть на специальных ритуальных площадках – «божествах», как их называет Ансель.

После этого на теле шамана появляется уникальная татуировка, и он получает очередную способность, открывающую новые глубины геймплея. Например, научившись перевоплощаться в зайчика, шаман может незаметно исследовать новые территории, чтобы спланировать западню. В демо, например, мы изучили расположение членов враждебного племени, потом отыскали стаю ворон и, перевоплотившись в них, отвлекли врагов, чтобы потом атаковать их медведем. Такая вот нехитрая комбинация вылилась в успешную зачистку территории без потерь.

НА ВЫСТАВКЕ
было море сувенирной продукции, куда более уместной для Comic Con

Но нужно не забывать, что, когда шаман контролирует зверей, его тело абсолютно беззащитно и открыто для атак животных и других игроков. Вы не ослышались – в WiLD будет мультиплеер. Игрок сам волен решать, открывать ли свою игру для других людей, но Мишель Ансель настоятельно рекомендует это сделать. Тогда вас ждет множество неожиданных ситуаций, когда, скажем, безобидная лягушка оказывается вражеским лазутчиком. Ну и никто не отменял совместное прохождение особенно опасных моментов. Конечной цели в игре не будет, но будут квесты (к примеру, спасти девочку от укуса ядовитой змеи) и определенное количество зверей для изучения. По сути, изучив их всех, вы пройдете игру. Но Ансель настаивает на том, что даже после этого будет чем себя развлечь – к этому располагают открытый мир и мультиплеер.

Сказать, что из этого всего выйдет, пока невозможно. Концепт очень сложный, и его детали, кажется, не до конца ясны самому Анселю. Ясно одно – нас ждет что-то новое. И это здорово. ■

СОВРЕМЕННАЯ БРОНЯ

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ТАНКОВ В ARMORED WARFARE

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Armored Warfare, он же «Проект «Армата» для российских игроков, – это мультиплеерная танковая арена, которых появилось уже немало. Не имея значимых преимуществ, в этой нише не развернуться, так что проект щеголяет движком CryENGINE с продвинутой графикой, современной бронетехникой вместо моделей времен Второй мировой и разными игровыми режимами, включая кооперативный.

А разрабатывает ее компания Obsidian, знаменитая своими ролевыми играми. Их история уходит еще во времена первых **Fallout**, а затем были **Knights of the Old Republic 2**, **Neverwinter Nights 2**, **Alpha Protocol**, **Fallout: New Vegas**... Словом, послужной список огромный, а репутация устоявшаяся.

И тут вдруг – танки! Как же так?

Чтобы это выяснить, мы отправились в гости к разработчикам, в калифорнийский город Ирвайн, где по соседству располагается еще и штаб-квартира Blizzard. Но до них мы доберемся в следующий раз, а пока в центре внимания «**Проект** «**Армата**» и новая линейка бронетехники девятого уровня, которая вот-вот появится в игре.

TANKS OF THE OLD REPUBLIC

Ответ на вопрос «Почему танки?» оказался логичным. Разработчикам нравится жанр, они с удовольствием играют и в **World of Tanks**, и в **War Thunder**. Но, как это часто бывает, в обеих играх нашлось то, что их не очень устраивает, – и захотелось сделать это по-другому. И однажды шестеро энтузиастов приступили к экспериментам над «своими танками», с преферансом и куртизанками.

Зерно упало на благодатную почву. Мало-помалу к разработке подключалось все больше народа, и наконец в команде оказалось больше ста человек. Разрасталась и сама игра – появлялись новые режимы, расширялся парк техники.

По мнению главы студии Фергюса Уркхарта, работа над танковой ареной не слишком отличается от создания ролевой игры. Здесь тоже очень-очень много циферок, которые надо сбалансировать. Тоже есть развитие и уровни, есть умения и способности условного персонажа. Просто выглядит этот персонаж не как рыцарь в доспехах или волшебник при посохе с нехилым набалдашником, а как бронированная машина с пушкой.

Но за визуальной частью кроются все те же цифры, над которыми так любят колдовать разработчики.

К тому же в «**Проекте** «**Армата**» все равно чувствуется рука Obsidian. Это танковая арена с сюжетом и продуманными деко-

ОДИН ИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ, как раз Энтони Дэвис, когда-то служил танкистом. Именно на «Абрамсе» и катался, только на более ранней модификации

МОРЕ, ПАЛЬМЫ, ДЫМ ВДАЛИ. Собственно, ровно этого по привычке и ждут от движка CryENGINE

РАКЕТНОЕ ВООРУЖЕНИЕ ощущается совершенно иначе, чем привычные танковые пушки. Целиться ими, впрочем, ненамного сложнее

ПРЯТКИ ПОД КУСТАМИ здесь тоже работают. Формулы расчета зоны видимости все же отличаются от WoT, но принцип остается прежним – в густой растительности вас заметят позже

А ЕЩЕ В ИГРЕ ЕСТЬ НОЧНЫЕ СРАЖЕНИЯ. И красиво: все светится. И геймплей меняется – засечь противника становится сложнее

рациями: недалекое будущее, в котором политические интересы уступают место интересам крупных корпораций. Здесь нет противоборствующих стран, только поставщики бронетехники от разных наций, и они с готовностью продадут оружие кому угодно. Лишь бы заплатили.

К каждой карте прилагается история, разъясняющая, за что воюем и что нам за это будет. У каждого поставщика – свой характер. Возможно, в будущем появится и сквозной сюжет с неожиданными поворотами, на которых Obsidian съели целую свору собак. По крайней мере, идея сделать полноценную кампанию в студии витает, просто сейчас еще рано о ней задумываться – первым делом надо довести до ума механику боев.

Кооперативный режим в игре уже есть. Пять человек рассаживаются по выбранным агрегатам и гурьбой отправляются выполнять задания – охотиться на конвои, сражаться с превосходящими силами противника и даже с «боссами», против которых одиночке не сдюжить, тут надо отвлекать и объезжать с тыла, иначе даже не поцарапаете.

Геймплей очень аркадный. Для невооруженного глаза он мало чем отличается от геймплея **World of Tanks** или **War Thunder**, но разница, как водится, в мелочах. Современные танки ездят заметно быстрее. Каждый залп артиллерии выдает ее позицию на мини-карте. Активная броня позволяет лезть на рожон и некоторое время бесстрашно кататься под носом у противника.

Словом, позиционных боев, когда каждый прячется за своим камушком и высовывается, только чтобы пальнуть, а потом прячется обратно, тут гораздо меньше. Даже легкие танки обладают достаточно мощным вооружением, чтобы махаться с так называемыми «основными», а потому их функция не сводится к банальной «засветке» целей. Вперед, в поле, носиться на высоких скоростях, обстреливать зазевавшихся и скрываться за барханами раньше, чем в вас прицелятся.

У многих видов техники есть дополнительные умения, благодаря которым их функция больше не сводится к «ездить и стрелять». Артиллерия способна палить осветительными снарядами, указывая цели всем остальным. А на противотанковую самоходку можно нацепить активный «глушитель», при включении которого вы несколько секунд не будете выдавать свое местоположение при выстрелах.

И, конечно, реалистичная система повреждений, с разной толщиной брони на разных участках танка, никуда не делась. Но вдумчиво прицелиться удается тут чуточку реже, чем вы, вероятно, привыкли.

■■■

К игре подключилось уже больше миллиона человек. Открытый бета-тест начался 8 октября (а в России еще 13 сентября), и сейчас в нем может участвовать любой желающий. Разработчики не устают повторять, что для них очень важны отзывы игроков, чье мнение иногда оказывается весьма неожиданным, – так что они охотно идут на диалог и готовы вносить в игру любые изменения, которые покажутся им интересными. В конце концов, игра находится на достаточно ранней стадии, вот-вот появится версия 0.11, и дорабатывать «**Проект «Армата»** напильником будут еще достаточно долго.

В ближайших планах у разработчиков – записи повторов матчей, новая система трофеев и наград за матчи и даже собственная база, которая идет как отдельная мини-игра наподобие «фермы». Вот как гарнизон в **World of Warcraft** или **Fallout Shelter**. Пока вы спите или воюете, ресурсы понемногу сами поступают в закрома.

А что еще Obsidian запланируют и реализуют, зависит уже только от самих игроков. ■

БЕСЕДА С OBSIDIAN

ПОЧЕМУ ЖЕ ВСЕ-ТАКИ ТАНКИ?

Игромания: Obsidian широко известна своими ролевыми играми, своими сюжетами... Ну ладно еще Skyforge. Но танки?

Энтони Дэвис, старший программист в Obsidian: А что, совсем внезапно? Да, наша компания знаменита своими ролевыми играми. Но ведь работают в этой компании обычные люди, которые тоже любят играть. В самые разные игры, в том числе и в танковые боевики вроде World of Tanks. Поэтому когда нам представилась возможность сделать такую игру самим, то мы ухватились за нее всеми руками. Начиналось все с команды из шести человек. Кстати, Тайсон как раз один из них.

Тайсон Кристенсен, ведущий дизайнер контента: Мы давно посматривали в сторону PvP-проектов. Нам нравятся соревновательные игры, и Armored Warfare случилась очень вовремя. Мы взялись за нее с огромным энтузиазмом, набрали в команду отличных разработчиков – до полного комплекта. Можете смеяться, но мне кажется, что нам с этим проектом очень крупно повезло. Нам очень нравится, как игра выглядит уже сейчас. И мы с восторгом ожидаем, что ждет ее в будущем.

Энтони: Да, это классная игра. Мы сами увлекаемся ею уже целый год, играем в нее каждый рабочий день, и знаете – пока не надоело. Конечно, время от времени замечаешь, что карта нуждается в доработке или какая-нибудь машина не дотягивает до общего уровня... Ну так на то мы и разработчики, чтобы немедленно все исправить.

Игромания: А сколько вас в команде сейчас?

Тайсон: Да за сотню будет. А с такими объемами работ люди нам очень нужны. При этом, хоть команда и разрослась, она остается очень дружной и сплоченной. Мы вместе и в работе, и на отдыхе. Как заметил Энтони, каждый день в 16:00 мы закрываем лавочку, садимся играть и пытаемся подстрелить друг друга.

Игромания: И кто обычно выигрывает?

Тайсон: По-разному. У нас есть и завзятые игроки. И те, кто просто хочет развлечься.

Энтони: Вообще-то Тайсон скромничает, он один из лучших.

Игромания: А можете вы что-нибудь посоветовать начинающим игрокам, раз так?

Тайсон: В первую очередь наберитесь терпения. Понаблюдайте за другими игроками, за ходом боев. Разберитесь в механике – в проницаемости брони и так далее. Потому что, если вы выйдете в бой, не зная всех тонкостей, вам крепко достанется от других игроков. Мне и самому прилетает – есть крутые игроки, которые нас просто разносят.

Энтони: А я скажу, что если вы совсем новичок – не играли ни в War Thunder, ни в World of Tanks, – начинайте с миссий PvE. У них настраивается сложность, и на вас не давит человеческий фактор (ведь вы играете против ботов). И так постепенно, в подходящем вам темпе вы научитесь всему, прежде чем выйти в PvP. Потому что, как верно сказал Тайсон, там есть настоящие акулы. Зазеваешься – съедят!

Игромания: Вернемся к тому, что вы все-таки Obsidian. От вас привыкли ждать крепкого сюжета, а вы вроде как упоминали, что в Armored Warfare это будет важной частью игры.

Тайсон: Не то чтобы мы делали какой-то сквозной сюжет. Скорее мы прорабатываем сеттинг, и при желании игроки смогут поглубже исследовать эту часть игры. Впрочем, мы хотим добавить кампании в режиме PvE. И еще – особые сценарии, которые можно будет разыгрывать каждую неделю. Ну и, разумеется, эндгейм-контент, там мы задумываемся о территориальных войнах, которые тоже будут происходить не просто так, а во имя чего-то.

Энтони: И мы уже начали! Если вы играли в PvE, то наверняка вспомните своих поставщиков, вспомните командиров. У всех этих персонажей уже прописана история; если игроки будут прислушиваться к разговорам, они смогут больше узнать об этом мире. Но если вам, как вот, скажем, мне, хочется просто пострелять по танкам – можете смело не обращать внимания. Но те, кому это интересно, смогут найти для себя много интересного.

Игромания: Есть ли что-нибудь еще, что вы хотели бы сказать читателям «Игромании»?

Энтони: Разумеется! Уважаемые игроки, без ваших отзывов, без обратной связи, без вашего энтузиазма игра не станет и вполовину такой хорошей, какой должна быть. Именно вы помогаете нам сделать ее лучше. Игра держится исключительно на игроках, не забывайте об этом! ■

1

БРОНЕМАШИНЫ 9-ГО УРОВНЯ

КОТОРЫЕ ПОЯВЯТСЯ С ОБНОВЛЕНИЕМ 0.11

2

3

4

1 B1 DRACO
Итальянская зенитная самоходка. Авиации в игре нет, во всяком случае пока, но 76-миллиметровая пушка с барабанной системой питания может озадачить и наземную технику. Мощной броней машина похвастаться не может, она полагается на скорость и маневренность.

2 БМПТ-72
Наследница знаменитой машины огневой поддержки «Терминатор», также известная как «Терминатор-2». Имеет на вооружении четыре 130-миллиметровые пусковые установки, для которых можно изобрести ракеты с тандемной боевой частью.

3 Challenger 2
Этот основной боевой танк раньше относился к восьмому уровню, но после ребалансировки его сдвинули на девятый. 120-миллиметровая нарезная пушка, подкалиберные боеприпасы с сердечником из обедненного урана и почти непробиваемая лобовая броня – это если коротко.

4 Leopard 2A6
Сбалансированный основной танк, который отличается от других версий Leopard 2 удлиненной 120-миллиметровой пушкой. Как следствие – бьет дальше и больнее. А еще умеет бросаться дымовыми гранатами и использует активную защиту.

5 M8 Thunderbolt
Легкая авиадесантная машина с 120-миллиметровой пушкой и экспериментальными боеприпасами с повышенной проникающей способностью. «Стеклянная пушка», которая очень быстро носится по полю боя и охотится на тяжелую технику.

6 Panhard CRAB
Сверхскоростная машинка с ракетным комплексом (или автоматической пушкой – по желанию) на крыше. Умеет ездить боком, если повернуть все колеса в одну сторону. Кто сказал, что в танке нельзя стрейфиться?

7 T-90MC
Танк, который пресса хватала первым делом, пока не узнавала, что есть варианты поинтереснее. Наверное, потому, что он очень грозно выглядит. А так это просто тяжелый основной танк с большой пушкой, толстой броней и низким силуэтом, в который еще поди попади. ■

5

6

7

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft
РАЗРАБОТЧИК 343 Industries
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА Xbox One
САЙТ ИГРЫ haloswaypoint.com

HALO 5: GUARDIANS

ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

АНТОН ДАТИЙ

Переход серии **Halo** в руки **343 Industries** вызывает в памяти то, что случилось со Star Trek, когда вышел полнометражный перезапуск Дж. Дж. Абрамса – более агрессивный, динамичный, прямолинейный и зрелищный, чем сериал.

И грянул гром.

Но спустя четыре года, после выхода «Возмездия», многие смирились с тем, что Абрамс не собирается менять свое видение франшизы и что старого «Стар Трека» уже не видать. Как бы это ни раздражало радикальных фанатов, обе картины получились замечательными.

Halo 5, по сути, тоже своего рода «Возмездие» – вторая попытка, окончательно определяющая вектор развития серии. 343 освоились, выдержали шквал упреков и вынесли важные уроки из работы над четвертой частью, не меняя общего курса.

АРСЕНАЛ ОБНОВИЛСЯ – например, портативными ракетницами с автонаведением и тяжелыми лазерными винтовками. Но брать сразу два пистолета и стрелять по-македонски, как в классической трилогии, не разрешают

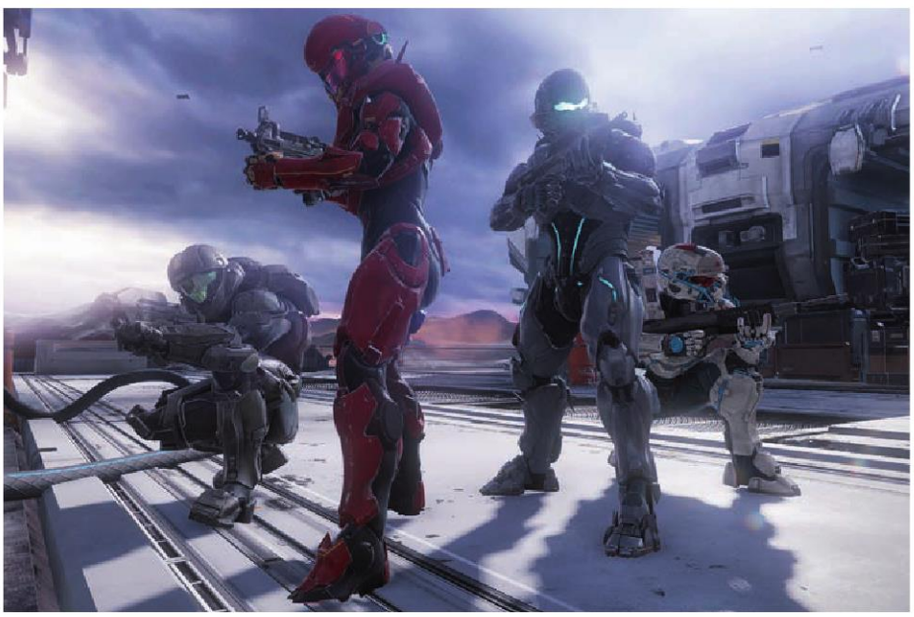
HUNT THE TRUTH

В финале Halo 4 умирающая от «разложения» (жутковатой помеси «цифрового» Альцгеймера и бешенства) Кортана жертвует собой, чтобы спасти Мастера Чифа. Джон впадает в депрессию, но в итоге возвращается в строй и продолжает выполнять задания вместе с «Синей командой».

Спартанцев связывают почти семейные узы, поэтому, когда Мастер Чиф видит во сне Кортану, призывающую его отправиться на одну из отдаленных колоний, команда беспрекословно следует за своим лидером, проигнорировавшим приказ начальства вернуться на базу. Командованию, у которого свои планы на внезапно объявившуюся боевую подругу Чифа, неожиданная самоволка «Синей команды», мягко говоря, не нравится, и за дезертирами отправляют отряд под предводительством одного из лучших агентов разведки.

История впервые после **Halo 2** подается с двух точек зрения: с одной стороны – Мастер Чиф, с другой – спартанец Локк, главный герой посредственного сериала **Halo: Nightfall** и глава команды «Осирис», разыскивающий Чифа. Структурно сюжет Guardians вообще близок к сюжету второй части: здесь используются похожие сценарные инструменты, и даже финальные миссии, оставляющие предвкушать продолжение, напоминают концовку Halo 2.

ДИЗАЙН УРОВНЕЙ И ПОСТАНОВКА БОЕВ вряд ли производили бы такое впечатление, если б на поле боя находилась не полноценная команда, а только дуэт, – отсюда и отсутствие режима разделенного экрана



«ОСИРИС» СОСТОИТ из спартанцев четвертого поколения, принявших генетические модификации в сознательном возрасте и добровольно. Они не лишены эмоций, но с точки зрения физических способностей уступают «старичкам»

Сценарий рассказывает о конфликте «Осириса» с «Синей командой» Мастера Чифа и о развитии Локка (пусть это всего лишь заштампованное превращение правительственной марионетки в честного героя), а также продолжает раскрывать более человечный образ Мастера Чифа. Центральной темой служат отношения Чифа с Кортаной: за всю историю серии разработчики ни разу не заикались о любви, но все понимают, что связь героя и его боевой подруги со временем вышла за рамки напарничества и дружбы, – и тем тяжелее наблюдать за событиями последнего акта.

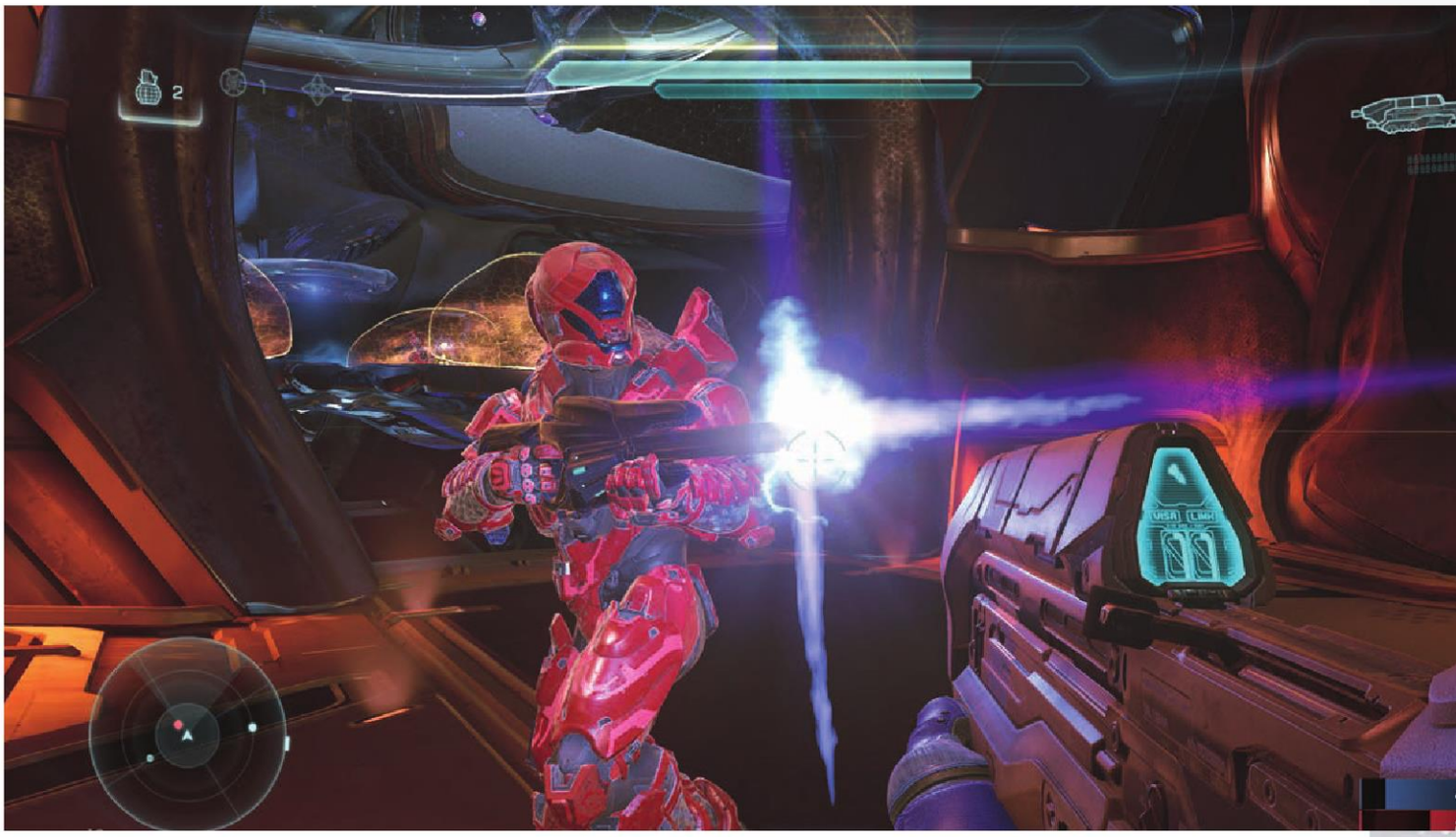
В этом же акте сценарий откровенно дает слабину, как и в **Halo 4**. Развязка по накалу страстей напоминает диснеевский мультик: злодей с театральным пафосом излагает свой гениальный план, все ахают, музыка поднимается до крещендо, последний рывок – и герой из последних сил «спасает принцессу». Занавес. История достаточно увлекательна, особенно учитывая то, как расстановка сил после финала влияет на общий сюжет, но второй раз закрыть глаза на такое уже не получается.

Второстепенные персонажи показаны схематично – те же доктор Халси и капитан Ласки то и дело мелькают в кадре, но так и не «выстреливают». То же касается членов «Осириса» и «Синей команды»: нам, конечно, рассказывали о них в книгах и комиксах, но в игре пары диалогов на раскрытие образов помощников главных героев явно недостаточно.

Выделяется только Эдвард Бак, которого еще с **Halo 3: ODST** играет несравненный Натан Филлион: харизма, юмор для разрядки напряжения, самоирония – всё при нем, всё в лучших традициях «Светлячка». Но... Эдварда слишком мало. Нужно больше Эдварда. Желательно отдельную игру или хотя бы DLC.

ЭТО СПАРТА

Места членов «Синей команды» и «Осириса» могут занять живые игроки – так в Halo 5 появляется сетевой кооператив на четверых. Уровни заточены под командную работу, но даже учитывая тот факт, что напарники теперь могут успеть вас воскресить, легче игра не стала.



У КАЖДОЙ ПУШКИ теперь есть полноценный прицел. Даже у MA5. Ушла эпоха!

По-настоящему кооператив расцветает на высоких уровнях сложности: убивают в два счета, патронов всегда мало, суперсолдаты продвигаются тишком, гибнут каждые полминуты и с диким хохотом в голосовом чате вылетают из коридора, где притаился камикадзе, увешанный гранатами.

Но даже когда вокруг царит полнейший ад и Вьетнам, Guardians не раздражает. Враги, как и раньше, не пытаются задавить вас числом или феноменально крепким здоровьем, ведут себя очень естественно и в меру умно: обходят с фланга, прикрывают друг друга, рационально используют гранаты и укрытия и придерживаются определенных паттернов поведения, о которых нужно помнить.

При одиночном прохождении AI честно отрабатывает свой хлеб: напарники не путаются под ногами, метко стреляют, по команде фокусируются на нужных противниках, шустро воскрешают вас и не заставляют ждать у входа в лифт.

Правда, иногда AI все же дурит. Например, если словить пулю в пылу битвы, помощники ринутся поднимать вас, ни на что не обращая внимания. Пару раз бывало так: я сгоряча вылетал к вражеским позициям с тыла, погибал от руки какого-нибудь элита, ко мне подбегал напарник, начинал меня поднимать и получал по голове от того же элита, стоящего рядом со мной. Потом подбегал второй, третий... Смех и грех, одним словом, а выходов два: не соваться понапрасну в пекло или звать на помощь друзей, не надеясь на AI.

ЭВОЛЮЦИЯ ЧИФА

В свое время дизайн уровней в Halo 4 вызвал настоящую истерию, потому что 343 решили не использовать, по примеру Bungie, обширные открытые локации, а сделать арены более прямолинейными. Попутно игроков избавили от долгих прогулок по безликим комнатам, коридорам и опушкам, которые из недостатка незаметно превратились в фишку. Серьезно, уровень в библиотеке из первой части до сих пор снится мне в кошмарах.

Guardians разрослась вширь и в высоту. Стычки в тесных коридорах все еще встречаются на каждом уровне, но их сменяют открытые пространства, по которым можно ходить разными путями, применяя разные тактики. Правда, под «открытыми» подразумеваются не лужайки Установки-04 или пустынные барханы из третьей части, а замысловатые конструкции.

Бои требуют постоянного сосредоточения. Если станет туго, можно сменить тактику, например, найдя потайной проход, ведущий в другую часть локации. Во время штурма Сангхелиоса, родной планеты элитов, в начале уровня как раз можно отыскать такой лаз, позволяющий с тыла обойти целую роту противников и расправиться с ними с гораздо меньшими усилиями.

КАРТА RAID ON APEX 7 – большой тропический остров на одном из действующих Ореолов и по совместительству духовная наследница культовой миссии The Silent Cartographer из Halo: Combat Evolved

И тут себя отлично проявляет обновленный скафандр «Мьёльнир»: спартанцы легко выполняют рывки в сторону, на лету пробивают вражескую броню, автоматически зависают в воздухе, если во время прыжка нужно прицелиться, и обрушиваются на противников с неба, выбирая точку приземления с помощью удобного прицела. На словах звучит как... как среднестатистический шутер про экзоскелеты и вертикальный геймплей, но в Halo эти механики кажутся свежими благодаря фирменной динамике, физике и баллистике. Отдачу ковенантского карабина и грузную поступь Мастера Чифа все еще ни с чем не спутаешь.

К тому же здесь нет двойного прыжка и чтобы залезть на уступ, нужно нажать кнопку еще раз – на подлете. То есть, если хочется забраться повыше и, например, занять снайперскую позицию, надо проложить маршрут и немного попотеть – не в пример той же Destiny, где над полем боя можно воспарить буквально за два нажатия. К новой системе привыкаешь настолько быстро и ощущается герой так органично и, простите за банальность, круто, что стоит найти нужный ритм, как отпускать геймпад попросту не захочется.

«Мьёльнир» работает именно так, как должен работать футуристический экзоскелет: вы сливаетесь с ним в одно целое и входите в боевой раж, не думая о шкале энергии, статистике брони и прочей чепухе. Перепрыгнуть на другую сторону моста, уйдя из-под огня вражеского танка. Убить досаждающего снайпера. Кинуть гранату за турель и подобрать новую пушку. Влететь в толпу замешкавшихся шакалов, сбить прикладом щит элиту и в последний момент увернуться от силового меча. Пару раз стрельнуть, чтоб не оклемался, подбежать и смачно вмазать гаду кулаком. Перезарядиться. Подобрать энергетический меч. Выдохнуть. Не потеряв тактической составляющей, Halo 5 играется стремительнее и эффектнее, чем предыдущие части, и это очень уместно.

СОБЫТИЯ МИССИИ НА САНГХЕЛИОСЕ происходят в разгар гражданской войны, начавшейся в Ковенанте после того, о чем рассказано в Halo 3

В перерывах между масштабными перестрелками Halo 5, пусть и более аккуратно, повторяет программу четвертой части: голливудская постановка с фейерверками. Погоня на джипе (спасибо за нормальную физику Warthog!), танковый прорыв, эпический штурм базы Ковенанта с помощью шагающего «металгира» морпехов, пара воздушных секций – 343 будто отмечают пункты в списке, выделяя на каждый ровно столько времени, сколько требуется, чтобы игрок не успел привыкнуть к новой механике и утомиться.

По динамике Guardians не уступает **Call of Duty: Modern Warfare 2** и **Bulletstorm**, однако регулярно позволяет «выйти на свежий воздух» и спланировать свои действия. Halo определенно уже не та, но и хорошо: это более зрелищная, однако все еще далеко не обыденная игра. 343 чувствует себя намного увереннее, чем три года назад.

ОДНАЖДЫ ИСТОРИЯ ЗАНЕСЕТ ГЕРОЕВ на Генезис, похожую на Реквием планету Предтеч. Музыка, атмосфера, настроение – все напоминает о высадке на Ореол Альфа из первой части

ЛУЧШИЙ ДЕСАНТ

Важный момент! Мы тестировали мультиплеер на игровых сессиях, которые разработчики устраивали для журналистов. Помня релиз Master Chief Collection и многих других онлайновых игр, мы не исключаем возможных проблем с серверами при наплыве игроков на старте. Рецензия будет обновлена в соответствии с актуальными данными, как только игра выйдет в свет.

Многие любят Halo не за одиночную кампанию, а за мультиплеер, и здесь Guardians определенно блещет. Во-первых, режим арены – тот, в котором будут проходить киберспортивные турниры. Полтора десятка хороших карт, новые фишки скафандра из одиночного режима, компактные deathmatch, захват флага и прочие – это стандартная программа.

Единственное, что нужно знать: классический соревновательный мультиплеер играется так же приятно и свежо, как раньше. 343 дополнительно отполировали баланс и добавили пару приятных вещей – приложение наподобие Battlelog, где можно следить за статистикой и формировать клановые, а также систему рангов, присваивающихся игрокам каждый месяц в зависимости от уровня их мастерства.

Второй режим – Warzone – новый. Это не соревновательный, а массовый развлекательный мультиплеер, которого Halo раньше сильно не хватало. Две команды по двенадцать человек захватывают территории, набирают уровни, стреляют в ИИ-массовку (привет роботам из **Titanfall**) и время от времени идут навстречу прибывающим силам Ковенанта и прометейцев.

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ СЮЖЕТА отведена охоте Локка на Мастера Чифа, и Джон-117 все время оказывается на шаг впереди

Иногда на карте высаживаются минибоссы, убийство которых дает ощутимый бонус к счету команды. Это может быть бронированный танк, летающий на «Баньши» генерал Ковенанта или отряд прометейских рыцарей во главе с боссом из сюжетной кампании. Все ведут себя по-разному, к каждому нужно искать свой подход и идти на них самое малое половиной команды – иначе не справиться.

Карты и сам режим хорошо сбалансированы: любому действию в наших партиях удавалось найти противодействие. К примеру, захват точки начинается, только когда вокруг нет солдат противника, поэтому сперва нужно целиком зачистить территорию от мобов и вражеских игроков, что усложняет попытки взять позицию «рашем» или, наоборот, тайком, пока враги смотрят в другую сторону.

Отдельная для Warzone система REQ заранее вызывала больше всего вопросов. По сути это бустер-паки в духе **FIFA**, **Hearthstone** и игр **Valve**, только выпадают из них краткосрочные улучшения, одноразовые пушки, машины разного качества и всякие косметические мелочи. Однажды один из моих напарников в рогатом ярко-розовом шлеме а-ля Гайвер повалил вражеского спартанца на землю и сломал ему шею голыми руками. Не вру.

REQ-наборы можно купить или накопить на них в игре, но злоупотреблять ими не выйдет. Даже если из золотого набора (на него можно накопить где-то за восемь побед) выпадут четыре мощных танка, использовать их разрешают только по достижении определенного уровня во время матча. Если вы играете плохо, к таким штукам вас не подпустят. Настоящее веселье, когда по карте мечутся оснащенные ракетницами квадроциклы, прикрываемые тяжелыми «Скорпионами» на земле и юркими «Баньши» с воздуха, начинается ближе к концу раунда, да и то при условии, что команды не валяли дурака всю игру. Даже если вы разблокируете соответствующий бонус, вызвать те четыре танка подряд нельзя из-за долгого отката.

REQ – гарантия того, что вы всегда сможете разжиться нужным танком, даже если на базе все разобрали. Они создают те маленькие моменты, когда вы, ваш противник или кто угодно внезапно достаете из кармана шагающего робота и меняете расстановку сил на поле боя в свою пользу.

Но тут весьма спорный момент: 343 добились бы того же самого, если б запас карточек не приходилось постоянно пополнять. Нет, по идее, их всегда должно быть в достатке, покуда вы играете в Warzone. И возможность купить карты, которыми плохой игрок все равно не сумеет воспользоваться с толком, – наименее болезненный способ монетизировать мультиплеер (к тому же соревновательных режимов он не касается). Сама игра от этого не слишком проигрывает... но и не выигрывает.

Как бы то ни было, Warzone прекрасен. Представьте себе масштабы **Battlefield** и умножьте на вышеописанную динамику Guardians. По разным причинам, в том числе и из-за REQ, это явно не тот режим, в котором будут устраивать серьезные матчи. Но если в детстве вы играли в войнушку, фантазируя не о Второй мировой, а о далеких планетах, бластерах и инопланетных кибернетических уродах, получающих в лицо заряд из рельсотрона, то вот оно. В Warzone все эти эмоции оживают.

И самое важное: с динамикой Warzone мультиплеер Halo не превращается во что-то другое. То, что работало на маленьких картах, работает и тут. Игра не замедляется и не ускоряется – просто становится больше простора для разных стилей игры. Не получается стрелять в живых игроков – сходите в рейд на Ковенант, на той же карте, и принесите команде пользу.

■■■

343, мягко говоря, есть куда расти. Сценарная структура далека от идеала, хорошие моменты в кампании слишком коротки, и в следующий раз та же программа однозначно не сработает, даже если постановка останется на уровне, – вспомним хотя бы **Call of Duty: Modern Warfare 3**.

Но все это в будущем. Пока Halo 5 производит замечательное впечатление, и, как бы Bungie ни старались переплюнуть свою же игру, в ближайшее время научно-фантастическим шутерам придется по-прежнему равняться на Мастера Чифа. ■

ПОРАДОВАЛО:
– роскошный мультиплеер;
– выдающийся арт-дизайн;
– 343 не стали копировать подход Bungie, чтобы угодить поклонникам, но исправили некоторые ошибки и грамотно увеличили уровни;
– достаточно интересная история.

ОГОРЧИЛО:
– ближе к концовке сценарий снова превращается в диснеевскую сказку;
– ИИ напарников иногда дает сбой;
– второстепенным персонажам стоило уделить побольше внимания;
– отказ от режима разделенного экрана объясним, но сердцу все равно горько.

ДОЖДАЛИСЬ?
К счастью, после четвертой части 343 не пошли на поводу у разъяренных фанатов старых Halo. Еще есть над чем работать, но пока Guardians – главный эксклюзив Xbox One, одна из лучших частей серии и просто великолепный пафосный боевик.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

ГЛАВНЫЙ СПАРТАНЕЦ

ТРИ ПРИЧИНЫ КУЛЬТОВОСТИ HALO

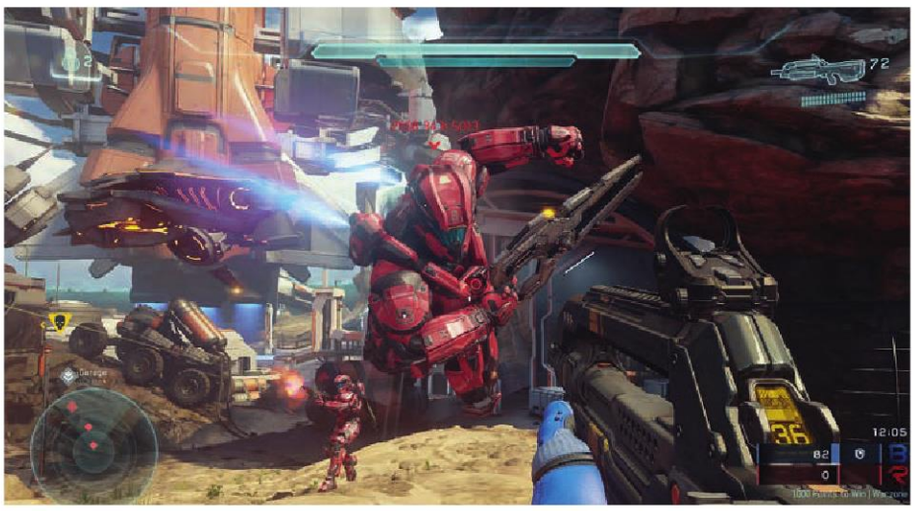
АНТОН ДАТИЙ

Halo в России до сих пор беспокоит лишь считанных ценителей да небольшую часть прожженных любителей шутеров. Причин тому две. Первая – мягко говоря, невысокая популярность Xbox. Если в остальном мире предыдущее поколение закончило с паритетом сторон и Sony ощутимо вырвалась вперед только с PS4, то у нас PlayStation долгое время была и остается «народной консолью».

Причина вторая – в умах многих российских игроков до сих пор живет идея, фраза, которую некоторые, кажется, читают наизусть перед сном, словно мантру: «Играть в шутеры на консолях с геймпадом – извращение. Святотатство. Измена Родине». И так уж вышло, что Halo олицетворяет собой само понятие «консольный шутер», хотя первые две части в свое время выходили и на PC.

Меж тем на Западе вокруг Halo образовался целый культ. Серию можно обожать, можно ненавидеть, но одного у Halo не отнять – сага о грандиозном космическом путешествии Мастера Чифа навсегда изменила не только жанр, но и всю игровую индустрию.

Но как? Почему об этой серии теперь говорят как об одной из важнейших в истории?



ПЯТАЯ HALO обещает кооператив на четырех игроков, масштабные онлайновые баталии с участием ботов, в духе Titanfall, и долгую напряженную кампанию, по структуре напоминающую кампанию Halo 2 (и это более или менее обнадеживает)

ПРИЧИНА ПЕРВАЯ: УМЕНИЕ ЗАИМСТВОВАТЬ

Halo часто ошибочно называют первым важным чисто консольным шутером, который чуть ли не заново изобрел жанр. На самом деле большую часть работы сделала GoldenEye 007 от Rare. Это одна из самых высоко оцененных игр в истории, и именно она разрушила распухший к середине девяностых миф о том, что в боевики от первого лица удобно играть только на PC.

Игры тогда уже отказались от «тракторного» управления стрелками, связка «клавиатура + мышь» давала небывалую точность и скорость реакции. Казалось бы, что на этом фоне может геймпад? Но, как доказала GoldenEye, геймпад может многое.

Боевик про Джеймса Бонда осмелился разбавить открытые перестрелки стелсом, явил увлекательный мультиплеер с разделенным экраном, а некоторые дизайнерские решения, вроде кооператива в режиме разделенного экрана и прицела снайперской винтовки с приближением, впервые адекватно заработали именно здесь.

Вдобавок Rare отказались от коридоров и арен в пользу более открытых комплексных уровней и положила в основу игры мощный сценарий – в жанре, где, как тогда казалось, было место только развлечениям, но никак не серьезным историям.

Все это позаимствовала Halo.

Впрочем, серия многим обязана и **Half-Life**. Valve тоже грамотно реализовала в шутере выдающийся сценарий, и как раз из сценарных достижений Half-Life вырос сюжет Halo и манера его подачи. Это грандиозная смесь научно-фантастического боевика, зомби-хоррора и политического триллера, которая развивалась в сочетании с открытыми масштабными перестрелками и заскриптованными сценами.

А еще у главных героев Halo и Half-Life много общего. Да, Гордон Фримен все время молчит, а Мастера Чифа озвучивает

ГОРДОН ФРИМЕН И МАСТЕР ЧИФ. Не важно, как эти герои будут выглядеть, главное – во что они одеты

ВОСКОВАЯ СТАТУЯ Мастера Чифа есть в музее Мадам Тюссо

В СООБЩЕСТВЕ HALO безумие началось еще до того, как Call of Duty: Modern Warfare 2 породила ролики про травку, танцующего Снуп Догга и снайперские noscope-убийства

блестящий Стив Даунс, но они оба могут не сказать ни слова, однако вы все равно узнаете их издалека.

ПРИЧИНА ВТОРАЯ: УЗНАВАЕМЫЕ ФОРМЫ

Известность Мастера Чифа вышла за рамки игровой индустрии, и Джон-117 стал настоящим культурным феноменом. Загадочный и суровый, но тем не менее человечный и благородный, Мастер Чиф быстро превратился из обычного солдата будущего в один из символов не только видеоигр, но научной фантастики в целом. У него есть интересная и важная для сюжета всей саги предыстория, и сценаристы позаботились о том, чтобы эта предыстория долгое время оставалась под завесой тайны. В конце концов, Halo в следующем году стукнет пятнадцать лет, а мы до сих пор не видели лица главного героя.

И, конечно же, шлем. Очертания шлема спартанцев хотя бы раз видел каждый. Простая и гениальная концепция костюма возвела спартанца до статуса талисмана Xbox и вдохновила других дизайнеров на разработку собственных скафандров с характером. Айзек из **Dead Space**, Пророк из **Crysis**, хелгасты из **Killzone** – все они появились уже после того, как зеленый спартанец застрял у народа в подкорке.

ПРИЧИНА ТРЕТЬЯ: СООБЩЕСТВО И МАРКЕТИНГ

Помимо геймдизайнерских аспектов, **Halo** повлияла на индустрию и «извне» – в первую очередь благодаря тому, как Microsoft изменила подход к продвижению игр. Поймав волну, компания стала превращать выход каждой новой части в настоящую маркетинговую феерию с гигантскими плакатами на Пятой авеню, масштабными центрами запуска, красными ковровыми дорожками, приглашенными звездами, книгами, игрушками, телесериалами по мотивам и совершенно чудовищным продакт-плейсментом. В конце концов, именно Halo породила мем про «Маунтин-Дью» и «Доритос».

А Bungie беспрестанно трудилась над тем, чтобы у Halo было и продолжало развиваться обширное активное сообщество. Игроки могли создавать свои режимы игры и карты, монтировать ролики и обмениваться ими в сервисе Halo Waypoint, что дало толчок развитию машинимы и, в особенности, юмористических монтаж-пародий.

Что мы имеем спустя годы: игровая индустрия по объемам денежных оборотов давно оставила позади кинематограф, киберспортивные чемпионаты с восьмизначными призовыми фондами собирают у экранов десятки миллионов зрителей, игровой развлекательный контент отъедает львиную долю трафика YouTube, бывшие летсплееры попадают на обложку Variety, активные поклонники становятся комьюнити-менеджерами в сообществах по блокбастерам класса AAA, голливудские актрисы рекламируют условно-бесплатные мобильные «фермы», а Эминем читает рэп на презентации очередной Call of Duty.

Случилось бы все это, если б не Halo? Скорее всего, да. Но Halo повезло находиться в центре этого движения, так что теперь от славы не отвертеться.

И ЕЩЕ ПОЛПРИЧИНЫ: ПРОСТО ПОВЕЗЛО

Конечно, Halo оказалась там, где она сейчас, в том числе и благодаря везению – почти все, кто добился в этой жизни успеха, признают, что удача тут играет не последнюю роль. Этой игре повезло оказаться в нужное время в нужном месте; это был один из первых консольных шутеров и, по большому счету, единственный ключевой эксклюзив едва появившейся тогда, в 2001 году, консоли Xbox.

Но кому нужен эксклюзив, единственная ценность которого – эксклюзивность?

В первую очередь Halo оказалась отличной игрой. И в следующей статье мы поговорим как раз о том, что отличает Halo от остальных шутеров с точки зрения самого главного – геймплея. ■

MIGHT AND MAGIC HEROES VII

ПАДЕНИЕ ИВАНА

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЖАНР Пошаговая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Limbic
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ mmh7.ubi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5 660, 3.2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5 2400, 3.1 ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео

В сюжете **Heroes VII** легко увидеть аллегорию на саму игру. Герцог Иван – прямо как разработчики – стоит перед трудным выбором. Он – как разработчики – не рискует решить сам и потому – прямо как разработчики – окружает себя мудрыми советчиками, которые лучше него знают, как правильно.

Единственное: герцог Иван, согласно легендариуму Асхана, в итоге стал императором, а разработчики **Limbic** просто во всем запутались. Они поднимали дискуссии на форумах, выносили в публичные опросы разные важные темы, показательно сознавались в том, что стремятся устроить все так, как хотят настоящие поклонники. Но практика в очередной раз показала, что мнения мифического множества «настоящих поклонников» недостаточно, чтобы сделать полноценную игру. Во-первых, это множество само не знает, чего хочет. Во-вторых, нужно кое-что еще.

ПОСЛЕ УРОДЛИВЫХ якобы трехмерных замков Heroes VI рисованные города седьмой части все-таки радуют

ШЕСТЬ СКАЗОК, ОДИН ИВАН

Формат истории об Иване – самое интересное в кампании Heroes VII. Чтобы помочь ему с решением, каждый из шести советников рассказывает свою быль с какой-то высокой моралью, и каждая уходит все глубже и глубже в прошлое Асхана. Но сами по себе эти истории – предельно простые. Они просто заполняют собой пространство и дают повод сыграть за каждую из шести фракций.

В конце концов, играть в «Героев» ради сюжета многие перестали еще со второй части. Эту серию любят за стратегические маневры на глобальной карте, за интересное развитие городов, за размеренные пошаговые стычки и странные, ни на что не похожие ощущения, когда ты собираешь одну кучку ресурсов за другой и радуешься, что они больше никому никогда не достанутся.

Так вот, сорокачасовая кампания – наверное, худший способ со всем этим познакомиться. Ценность планирования в сюжетных миссиях от раза к разу сводится на нет притянутыми за уши условиями победы наподобие «Найди n маленьких конкретных отрядов посреди огромных и совершенно не читающихся невооруженным взглядом

ИНОГДА КАРТЫ ВЫГЛЯДИТ ПРИЛИЧНО, но совершенно не считываются без подсветки активных предметов

ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, на боевом экране с читаемостью проблем нет. Там другая проблема: вблизи и в движении бойцы выглядят совсем печально

карт». Сюжетные миссии полны ограничений, включая все старые условности вроде запрета на поражения в схватках. Это удивляет еще со времен New World Computing: с какой стати я должен всегда жонглировать своими полководцами и прятать их от рискованных сражений, хотя у меня остаются хорошо защищенные города и тонны ресурсов? В «Героях» есть (всегда была) механика побега. Так почему в сюжетных миссиях она работает только в четвертой части? Сам по себе запрет на побег не дает игре ничего, кроме досадных ситуаций с мгновенным поражением просто ради лишнего повода загрузить автосохранение.

Зато ИИ-противники славно проводят время: скачут кругами, игнорируя ресурсы и артефакты, и атакуют, когда в голову взбредет мысль или, изредка, скрипт. Они здесь для мебели – они часть какой-то дьявольской постановки. Игра уныло наматывает на кулак геймплейную драму, вынуждая, например, участвовать в сражениях, в которых вы согласно сценарию не можете победить, – как в первой миссии за Некрополь. Автобоем их не пропустить, терпите. Иначе не получится нужного надрыва, понимаете?

ЧТО-ТО ХОРОШЕЕ

Но вот когда Heroes VII освобождается от сюжета и ничего не препятствует геймплею, начинаешь замечать: самые основы Limbic в общем-то успела сделать хорошо. Например, привела в порядок ролевую систему, которую в шестой части сильно скрючило. Среди навыков много старых, только уложены они в более стройную форму: древа развития уместили в наглядное колесо, а заклинания отделили от умений – они снова учатся прежде всего в городах, где построена гильдия магов. Тему небоевых героев-хозяйственников, увеличивающих эффективность экономики, постарались развить и вынесли многие сопутствующие умения в отдельную систему наместничества: если прописать нужного героя в городе, он, например, увеличит прирост вампиров или позволит строить здания дважды за ход.

Сами города не дотягивают до того, что было в **HoMM V** после дополнений, но они все-таки снова хорошо нарисованы, в них снова много зданий, и за прогрессом попросту неплохо наблюдать. На картах стало больше активных объектов, пусть даже они до сих пор довольно плохо считываются без подсветки контуров (не забывайте всегда зажимать клавишу Alt). В тактических сражениях очень в тему пришлась идея с повышенным уроном при атаке с фланга, хотя ее не помешало бы довести до ума: любая стычка в ближнем бою из-за нее превращается в эротическую чехарду, в которой бойцы по очереди обходят друг друга со спины, чтобы нанести удар. Но в связке, например, с расовыми умениями темных эльфов это создает любопытные комбинации.

Limbic отбросила систему репутации из шестой части (все равно многие в итоге выбирали не по совести, а по призам, которые давали за приверженность «Крови» или «Слезам»), принудительный онлайн (поделом) и династическое оружие, которое прокачивалось вместе с вами (оно все равно не делало игру шибко умнее). Ресурсов снова семь, а не четыре, так что гипотетиче-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Перевод пристойный, озвучка – ниже среднего, актеры читают свои реплики с надрывным пафосом в духе областного театра. Встречаются глюки продакшена: бывает, один и тот же персонаж начинает говорить разными голосами в рамках одного диалога.
Впрочем, оригинал немногим лучше.

ОДНА ИЗ НЕМНОГИХ МЕХАНИК ШЕСТОЙ ЧАСТИ, которую все-таки сохранили, – это зоны влияния. Нельзя просто так отобрать у противника шахту, сперва нужно присвоить ближайший к ней форт

ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫЕ НЕДЕЛИ снова на месте, но они тут чаще для красоты и дурацких пасхалок – геймплейные эффекты вроде дополнительного прироста условных троглодитов активируются достаточно редко

ски можно попытаться отрезать противника от какого-нибудь специфического элемента, необходимого ему для роста. Вернулись караваны, которые возят войска из одного города в другой, – не критично, но уместно и помогает избавиться от части «почтовых» героев.

В механике многие вещи встали на свои места. И хотя к балансу остается много вопросов (если хорошо поискать, найти читерские комбинации совсем не сложно), эти «Герои» играются как «Герои» – с поправкой на то, что вы знаете, как в них играть, потому что ничего похожего на обучение тут нет. Одни военачальники ведут с собой войска, другие проводят разведку, третьи собирают ресурсы и приводят подкрепления из замков, чтобы передовым ничто не мешало двигаться вперед. Заново усвоив все правила и наладив логистику, начинаешь ощущать себя как надо. Пока все не накроет очередной поганый баг.

НО НЕ РАБОТАЕТ

В несюжетных режимах есть одна большая проблема – противники. ИИ не умеет обращаться с войсками, не умеет соизмерять свои силы, не умеет играть. Иногда он пропускает ресурсы, иногда вообще забывает сделать ход. Он любит потратить раунд на добивание двух скелетов, когда можно было одним ударом уполовинить отряд вампиров. Если вы доверяете компьютеру вести скучные сражения и пользуетесь быстрым боем, он будет допускать те же ошибки.

Тут, конечно, всегда можно возразить, что в такие игры против компьютера не играют, – но даже после патчей сетевой мультиплеер продолжает портить партии ошибками с рассинхронизацией. Остается только hotseat, который, к счастью, есть.

В техническом плане старт Heroes VII – полнейшая катастрофа, и речь не только о мелких ошибках. Однажды я выполнил поставленные в миссии задачи, видимо, не в том порядке (хотя не ясно, как может быть «не тот» порядок, когда перед тобой просто сваленный в кучу перечень задач), и необходимый для сюжета предмет сломался – миссия стала непроходимой. В другой раз похожее случилось на первой карте кампании за Академию: алтарь, который должен был снять мешающее продвижению поле, просто не работал.

Не раз игра зависала в сражении после атаки одного из моих отрядов: ни я ничего не могу сделать, ни противник. Бывало, счетчик золота уходил в минус. В третьей миссии за некромантов я завел своего героя в убежище, и после загрузки сохранения он попросту исчез с карты. После всего этого я отложил игру до патча.

Выкачав патч 1.1, игра перестала загружать сохранения и загружаться в принципе.

Limbic с переменным успехом приводят игру в порядок. С патчем 1.3 она стала вылетать чуть реже, противники стали ходить почти мгновенно (раньше ход ИИ занимал минуты даже на небольших картах), мультиплеер все еще проблемный, но теперь некоторые партии даже удается довести до конца. Далеко не все работает как надо, но наконец-то можно играть.

Только вот стоило ли вообще выпускать игру в таком виде?

■■■

Главная проблема всех последних «Героев» не в том, что они отказываются следовать канонам (к черту каноны, раз уж на то вообще пошло), а в том, что на них потратили куда меньше времени, чем следовало бы. Может быть, шестую часть полюбили бы, если б она работала не через пень-колоду. Может быть, седьмая не казалась бы монстром из окурков и палок, если б у Limbic было свое четкое видение и возможность с толком распределить ограниченные ресурсы.

Зачем в игре такая длинная кампания, если она до самого конца страдает от одних и тех же проблем? Зачем совершенно не приспособленный для глобальных стратегий Unreal Engine 3, если в сюжетных сценах играют неподвижные модели с открытыми ртами, а карты выглядят хуже, чем в шестой части, хотя используют половину тех же самых материалов? Судя по оформлению

ВВЕРХУ КОЛЕСА УМЕНИЙ всегда расовые умения. Вокруг – набор дисциплин, зависящий от конкретного героя. Все выучить не получится

МЕСТАМИ В HEROES VII видна стилизация под витражную роспись. Значит, какую-то единую стилистику найти все же пытались

городов и промо-изображениям, у Limbic есть хорошие художники – так почему бы не сделать небольших, но концентрированных и стильных двумерных «Героев» в духе игр на UbiArt?

Седьмые «Герои» – это беспорядок. У них нет своего облика (лишь понадерганные из разных игр модели и музыка), нет стержня (лишь робкие попытки сделать «как раньше»), нет ничего по-настоящему особенного. Чтобы эту серию снова воспринимали всерьез, нужно было всего ничего: одна хорошая, сбалансированная, законченная игра, которая сама понимает, чего она хочет от жизни. Heroes VII же теряется среди конских запросов всех тех, кому ей так хочется угодить, и в конце концов совсем ни в чем не преуспевает. ■

ПОРАДОВАЛО:
– герои меча и магии;
– умеренно интригующий подход к повествованию;
– некоторые механизмы из прошлых частей вернулись на свои места;
– механика атаки с флангов и ее взаимодействие с расовыми особенностями.

ОГОРЧИЛО:
– игра сырая по многим фронтам;
– небрежная мешанина из новых и старых графических материалов – игра выглядит хуже шестой части;
– из-за надуманных ограничений кампания играется хуже бессюжетных стычек;
– предельно невменяемый ИИ.

ДОЖДАЛИСЬ?
В седьмой части есть хорошие находки, но в ней меньше возможностей, она хуже смотрится и все еще достаточно скверно работает. Возможно, парой аддонов позже причины найдутся, но пока перед Limbic еще очень много работы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Средне»

ИСТОРИЯ СЕРИИ: HEROES OF MIGHT AND MAGIC

ОСТЫВШИЕ СТУЛЬЯ

АРТЕМИЙ КОТОВ

Нечасто спин-офф перерастает в полноценную серию. А если эта серия еще и затмевает славу своего именитого первоисточника, впору слагать о ней легенды. Так вышло с **Heroes of Might and Magic**.

Впрочем, последние годы несут «Героям» лишь удар за ударом – со временем станет ясно, убьют они серию или же закалят перед очередным возрождением. Ну а чтобы разобраться в «истории болезни», мы решили вспомнить долгий и тернистый путь, который «Герои» прошли за последние двадцать лет.

ЖЕНА ДЖОНА ВАН КАНЕГЕМА, Михаэла, не только настояла на развитии идей King's Bounty, но и участвовала в разработке второй и третьей части «Героев». Когда вышла четвертая часть, она заявила мужу, что он «разрушил ее игру»

ГЛАВА 0 KING'S BOUNTY

А началась история «Героев» с эксперимента. В 1990 году студия Джона Ван Канегема **New World Computing** выпустила **King's Bounty** – игру, сочетавшую тактические пошаговые бои с ролевыми элементами. На старте предлагали выбрать героя (рыцарь, паладин, варвар и волшебница – у каждого свои нюансы) и отправиться на поиски обрывков карты, которая откроет путь к могущественному артефакту. Но путешествовал игрок не один, а с армией, которую можно было покупать в замке или пополнять окольными путями. На количество и качество солдат влияли не только характеристики героя, но и вес его кошелька: неуплата жалованья вела к дезертирству. Войско вообще было на редкость капризным. Стоило поставить паладина в одном поле с нежитью, и его инициатива улетучивалась на глазах. Но такие нюансы лишь раззадоривали, подталкивая к исследованию мира и механики игры.

Структурно King's Bounty была нехитрой, в ней еще не было развития замков, добычи ресурсов и массы других элементов HoMM. Но эксперимент New World Computing удался, и хотя King's Bounty даже для своего времени была технически простоватой, ее полюбили. Особо преданную аудиторию King's Bounty обрела в России: сначала в 1992 году харьковский энтузиаст Сергей Прокофьев создал неофициальное продолжение, а пятнадцать лет спустя молодцы из **Katauri** выпустили вольный, но замечательный ремейк, ставший в итоге самостоятельной серией.

Но куда большую роль в появлении «Героев» сыграл всего один фанат King's Bounty. А именно – жена Ван Канегема. Как рассказывает Джон, она буквально влюбилась в новинку и настойчиво просила сделать сиквел. Однажды он согласился.

ГЛАВА 1 HEROES OF MIGHT AND MAGIC: A STRATEGIC QUEST

Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest вышла в 1995 году, в последний день лета. Ван Канегем сделал игру частичкой мира Might and Magic, поэтому не обо-

КОНЦОВКА ЗА РОЛАНДА увязывала историю HoMM II с событиями Might and Magic VI: The Mandate of Heaven

ПОМИМО ОБЫЧНОГО БОЯ НА АРЕНЕ, в HoMM имеется режим осады. В нем на стороне нападающего есть осадные орудия, а на стороне защитника – стены и гарнизонная башня

В ПЕРВОЙ ЧАСТИ на каждый замок приходилось по шесть строений с существами, а ячеек под войска было всего пять. Надо было выбирать

ВТОРЫЕ «ГЕРОИ» стали одной из первых игр с оперным саундтреком. Музыка в серии всегда была на высоте, даже когда все остальное катилось куда-то не туда

шлось без знакомых имен, а вот ракурс был выбран строго фэнтезийный, без научной фантастики. Грубо говоря, в «Героях» мы видели мир M&M глазами отсталой деревенщины, и занятия у нас были соответствующие – делить территорию изумрудно-золотого королевства, пока все не достанется кому-то одному.

Самые отчаянные скажут, что первые «Герои» – лучшие, но уже двадцать лет назад A Strategic Quest можно было упрекнуть хотя бы за «невидимые» гексагоны на поле боя и непроходимо глупый искусственный интеллект. Сейчас игра завлечет разве что археологов и ностальгирующих ветеранов, но в ней, как ни крути, обрисовался образ всей серии.

Играть предстояло одной фракцией на выбор – лордом Морглином Айронфистом (рыцарь), Ламандой (волшебница), Слейером (варвар) или Аламаром (колдун). Кампания была всего одна, и ее исход определял, кто станет новым королем в Энроте. У каждого героя был свой стартовый город с индивидуальным набором войск и собственная тактика боя. Одни ставят на силу, другие – на магию. У одних пик силы наступает быстрее, у других – медленнее. Но ключи к победе одни на всех: исследовать карту, собирать ресурсы, развивать город, наращивать силу героев и войск. Причем игра намеренно упрощала экономику, чтобы игроки могли сосредоточиться на зрелищных пошаговых боях.

А еще первые «Герои» разительно отличаются от всех последующих стилистикой. Они были нарочито цветастыми, гротескными, даже мультяшными. Однажды увидев этих пухлых феечек и разбойников в карикатурных костюмах братьев Гавс, забыть их уже сложно.

С выходом Heroes of Might and Magic Ван Канегем принял судьбоносное решение. Он устал тратить время на маркетинг и прочую неинтересную ерунду – и продал свою студию компании 3DO. Отныне Джон мог целиком посвящать себя новым играм.

ГЛАВА 2 HEROES OF MIGHT AND MAGIC II: THE SUCCESSION WARS

Вторые «Герои» вышли всего через год и мало что изменили в формуле игры, но хорошенько ее доработали. Больше классов героев, войск, гексов на поле боя. Сомнительная система магии первой HoMM, при которой герой со временем забывал заклинания, отошла в прошлое, отныне заклинания запоминались навсегда, но расходовали очки маны. Новая система вторичных навыков позволила развивать героя более гибко. Дали возможность развивать и существ: стоило купить улучшение для нужной постройки в городе, и вместо рядового бойца она производила элиту. А самые зажиточные игроки отныне могли переманивать на свою сторону нейтральных существ.

Яркий, почти карикатурный стиль оригинала немного помрачнел, и кампания превратилась в настоящую историю. Даже две. The Succession Wars рассказывала о наследниках лорда Айронфиста: «добрый» Роланд отвечал за рыцарей, волшебниц и магов, а «злой» Арчибальд – за варваров, чернокнижников и некромантов. И на самом деле, конечно, все было не так просто.

Еще вторая часть впервые разжилась дополнением, что станет впоследствии традицией в серии. Аддон **Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty** добавил в игру новых героев, постройки и артефакты, разнообразил карты, добавил удобный редактор уровней, а главное – четыре новых кампании с действительно разнообразными, порой нестандартными миссиями, чего

ТРЕТЬИ «ГЕРОИ» стали настолько популярны, что игроки по сей день делают моды и проводят турниры. А когда-то лучшим подарком на день рождения другу была самодельная карта для Hotseat, дающая ему очевидное преимущество уже на старте

КИБЕРМОНСТРЫ КУЗНИ могли бы стать первым шагом на пути к полномасштабной футуризации «Героев». Кто знает, куда могла привести эта дорога!

вторым «Героям» недоставало. Дополнение сделало HoMM II не только популярнее, но и лучше – настолько лучше, что и сегодня играть не стыдно.

ГЛАВА 3 HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: THE RESTORATION OF ERATHIA

Когда кто-то говорит о «Героях», почти наверняка речь идет о **Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia**. Самой известной, самой любимой, самой «героичной» части серии. В **New World Computing** понимали, что в HoMM II попросту нечего улучшать, – остается лишь наращивать масштаб. Дэвид Маллик, руководивший разработкой HoMM III, через пятнадцать лет признается, что умудрился собрать команду мечты: все работали поразительно слаженно, каждый сотрудник вкладывал в игру все силы. 28 февраля 1999 года разработка подошла к концу – и увенчалась оглушительным успехом.

Механика HoMM III отличалась от второй части не столько качественно, сколько количественно. На смену двум глобальным кампаниям пришел ворох маленьких – за каждую фракцию. Появились новые типы городов, заклинания поделили на разные школы, стало гораздо больше героев, усложнилась система развития войск и городов. Важным нововведением стали подземелья, которые простирались нижним слоем под картой. Но первым делом, само собой, в глаза бросался новый визуальный стиль: HoMM II нашла правильную стилистику, а третья часть довершила ее более сдержанными, довольно мрачными тонами. Под стать новому стилю посмурнел и сюжет. История показывала Энрот после событий **Might and Magic VI**, и единая история делилась на семь небольших кампаний, которые с разных сторон освещали войну за освобождение королевства Эрафия.

Ставка на масштаб не прошла без следа: разница при игре за разные фракции не была такой разительной, как в HoMM II. Но это нисколько не помешало третьей части завоевать сердца миллионов. При всей своей красоте, игра без проблем запускалась даже на допотопных и дешевых компьютерах, ее глубокую, отлично сбалансированную механику было легко освоить, а масштабы опьяняли. Особую славу игра снискала в России. HoMM III стала одной из первых игр, адекватно переведенных на русский язык в официальном порядке, а режим Hotseat позволял устраивать баталии с друзьями в рамках одного большого вечернего сборища: игроки собирались толпой у одного компьютера и по очереди ходили, каждый – за свою фракцию. И делали вид, что не подглядывают, пока ходит соперник.

Потом были дополнения. Аддон **Armageddon's Blade** вышел в том же году и добавил несколько новых кампаний, героев, новый город, а заодно целый список существ и заклинаний. И самое главное – в распоряжении игроков появился генератор случайных карт, который многие до сих пор считают определяющей фишкой третьей части. Но потенциал у Armageddon's Blade был гораздо больше. Изначально его целиком делали ради введения новой «злой» фракции, Кузни (Forge), кампания которой продолжала «темную» концовку **Might and Magic VII**. Эта фракция стала бы первым вторжением фантастики в героическое фэнтези… но фанаты сказали громкое НЕТ, не желая разрушать сказочную атмосферу. Существует мнение, что зря: «Герои» с бластерами и андроидами сейчас смотрелись бы крайне любопытным реликтом.

За Armageddon's Blade последовало дополнение **The Shadow of Death**, сконцентрированное на похождениях очаровательного некроманта Сандро. Второй аддон привнес меньше нового, но с задачей справлялся: добавлял новое и улучшал старое. Но потом в 3DO решили, что будет отличной идеей выпустить серию из вось-

НЕКОТОРЫЕ НОВОВВЕДЕНИЯ HOMM IV были безобидными, даже приятными. Например, появились обозы с продовольствием, а нейтральные существа начали гулять по карте – и порой захватывать города

ИЗНАЧАЛЬНО АРЕНА В ПЯТЫХ «ГЕРОЯХ» планировалась меньше, но, увидев маленькую арену, разъяренные игроки выплакали несколько дополнительных квадратов

ми маленьких добавок, вводящих в игру по одной кампании. Дополнения под гордым названием **Heroes Chronicles** объединял общий сюжет, а заодно мизерная сложность, смехотворный размер – и грабительская стоимость. «Хроники» рассказывали увлекательную историю, миссии в них были хорошо проработаны, но ориентация на новую аудиторию и полное отсутствие нововведений озлобили многих поклонников… и сыграли роль в будущем банкротстве 3DO.

ГЛАВА 4 HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

В 2002 году появилась **Heroes of Might and Magic IV** – самая смелая, а заодно и самая спорная часть серии. Она разделила историю «Героев» на «до» и «после», расколола игроков на ненавистников и преданных поклонников. Единственное, в чем все были согласны, – игра была другой.

Вся эпопея с третьими «Героями» закончилась уничтожением планеты Энрот и исходом его жителей на неизведанный

ДАЖЕ ПОСЛЕ ПЕРЕЗАПУСКА вселенной HoMM шла рука об руку с M&M: сюжет пятой части перекликается с Dark Messiah of Might and Magic. А прелесть истории «Повелителей Орды» вообще смогли оценить только те, кто прошел Dark Messiah

Аксеот. Новые кампании рассказывали про то, как народы находили свое место в новом мире. И как-то так же приходилось игрокам искать свое место в переизобретенной заново HoMM IV.

Например, армии теперь могли обходиться без героев, а герои участвовали в бою наравне с обычными отрядами. Жилища для существ стали взаимоисключающими (это сближало игру с серией **Disciples**), а развитие существ так и вовсе убрали. Эти и многие другие нововведения не меняли механику игры на корню, но их было достаточно, чтобы преданные поклонники третьей части искренне оскорбились. Ведь в каком-то смысле HoMM IV стала шагом назад: некоторые удачные нововведения предшественницы она попросту игнорировала.

Но ключевую роль в провале HoMM IV сыграли финансовые трудности 3DO. Издательство торопило события и выпустило не только смелую, но и сырую игру. Как итог – проблемы с балансом, искусственным интеллектом и реализацией идей в принципе. HoMM IV пришлось выпустить даже без мультиплеера – а это уже мало кто мог простить.

Аддоны **The Gathering Storm** и **Winds of War** не хватали звезд с неба, но залатали основные дыры в механике, а заодно добавили в игру законный мультиплеер, новые кампании, существ и фракции. Но будь эти дополнения хоть втрое лучше, едва ли они смогли повлиять на судьбу 3DO: в мае 2003 года компания объявила себя банкротом и продала права на свои франшизы с аукциона. Вселенная Might and Magic попала в руки **Ubisoft**, будущее «Героев» повисло в воздухе.

ГЛАВА 5 HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Ubisoft поручили дальнейшую судьбу «Героев» российской компании **Nival Interactive**. Четвертые «Герои» были слишком инновационной игрой, что привело к расколу аудитории, и Nival нужно было найти золотую середину между традициями серии, нововведениями HoMM IV и собственными идеями – чтобы охватить самую широкую аудиторию и фанатов, и новичков.

СКРИНШОТ раннего варианта HoMM V. Когда издатель уличил карты в навязчивой плоскости, Nival пришлось не только сделать мир более правдоподобным, но и поработать над балансом перемещений

ОДНИМ ИЗ ДОСТОИНСТВ шестых «Героев» стал дизайн миссий: происходило столько всего и сразу, что скучно не было

СНАЧАЛА интерфейсом пятой части было привычное для серии громоздкое «полотнище», только помещенное вниз. А когда Ubisoft приказали эту стенку разгрузить, начались эксперименты. Всего интерфейс меняли девять раз, но итоговый вариант того явно стоит

Работа над **Heroes of Might and Magic V** началась в ноябре 2003 года. Путь ее был тернист. Так, сценарий новой игры написали почти сразу, но в Ubisoft долго формировали команду, отвечающую за судьбу мира Might and Magic. В результате добрая половина сценария была переписана, а финальный вариант утвердили только в 2005 году, когда работа над сюжетными миссиями уже шла полным ходом, и их дизайн пришлось переделывать.

Впервые «Героев» делали на трехмерном движке, и чем дольше разрабатывалась игра, тем больше проблем встречали в Nival. Трехмерность требовала пересмотра дизайна локаций и городов, баланса передвижений героев и размера арен, изменения традиционного «полотна» интерфейса на менее громоздкий. Именно трехмерность привела к тому, что в HoMM V арены делились не на привычные шестиугольники, а на квадраты – этого требовало разнообразие форм и размеров существ.

Переход в три измерения себя оправдал: в 2006 году игра выглядела потрясающе, и, кстати, неплохо смотрится до сих пор благодаря хорошо выдержанной стилистике. В остальном разработчики придерживались канона третьих «Героев», осторожно взяв из четвертой части только то, в чем не было сомнений. Главной ложкой дегтя стал перезапуск вселенной: действие игры происходило в мирке Асхан, который стал живой энциклопедией фэнтези-штампов, а герои прошлых игр серии упоминались исключительно на правах пасхалок. Однако ни заурядный мир, ни накрахмаленный сказочный стиль не помешали Nival сделать интересную игру.

Безоговорочный успех Heroes of Might and Magic V ознаменовал триумфальное возвращение серии, а дополнения **«Владыки Севера»** и **«Повелители Орды»** сделали эту итерацию «Героев» одной из самых массивных и богатых на возможности. Ну и баги с дырами в балансе залатали – мало какой релиз «Героев» обходился без критических недоработок на старте.

Выход продолжения был вопросом времени.

ГЛАВА 6 MIGHT AND MAGIC HEROES VI

Впервые логотип **Might and Magic Heroes VI** мелькнул в 2009 году на одежде креативного директора франшизы Эрвана ле Бретона и продюсера Романа ле Вауберта в дневниках разработчиков **Might and Magic: Clash of Heroes**. В дальнейшем Эрван ле Бретон даже обмолвился, что Nival согласилась взяться за разработку, но после анонса в 2010 году выяснилось, что Nival и Ubisoft не сошлись во мнениях, какой должна быть игра, а Сергей Орловский назвал условия издателя «кабальными». Проект лег на плечи венгерской студии **Black Hole Entertainment**, ранее ответственной за сомнительную **Warhammer: Mark of Chaos**. 13 октября 2011 года **Might and Magic Heroes VI** легла на прилавки.

Black Hole пошли по пути упрощения. Четыре ресурса (вместо привычных семи), всего лишь пять фракций, отказ от огромного количества героев, некрасивые замки, пустые карты... На фоне пятой части Heroes VI выглядела попросту бедной. Были зачатки интересных механик вроде зон влияния (чтобы присвоить себе вра-

ГЕРОИ ИНТЕРНЕТА

Серию не раз пытались перенести в онлайн, и самое сложное здесь не запутаться в названиях. С 2007 по 2009 год можно было поиграть в браузерную стратегию **Might and Magic: Heroes Kingdoms** (в которой было куда больше от нынешних клонов Clash of Clans, чем от «Героев»), с 2008 по 2014 год работала **Heroes of Might and Magic Online** для китайского рынка.

Пока самой вменяемой (и единственной живой) попыткой приютить «Героев» в окне браузера остается **Might and Magic Heroes Online**, запущенная в прошлом году. Это не столько стратегия, сколько ролевка с тактическими боями, но как раз там дебютировали некоторые фишки из седьмых «Героев» – например, атаки с флангов.

жеские рудники, нужно захватить прилежащий к территории форт), система морали, определяющая, какие навыки получит ваш герой, исходя из сделанных по сюжету выборов. Но их польза разбивалась о достаточно размытое представление о том, что с ними делать. Например, вопросом морали многие даже не заморачивались, – куда важнее заполучить те славные умения, которые дает каждый из путей. С сюжетом тоже получилось не слишком весело: история в шестой части посред-

ГЛАВНОЙ НАДЕЖДОЙ ИГРОКОВ на седьмых «Героев» стало банальное суеверие: коли уж четные игры пошли юродивые, нечетные обязаны успешно за ними подчищать. Жаль, что в реальности все не так просто

ДОПОЛНЕНИЕ DANSE MACABRE посвятили некроманту Сандро. Нет, не тому Сандро из третьей части – перезапуск серии, как-никак. Но сходство между героями сделали предельно недвусмысленным

ственная, вместо многогранного конфликта она показывает борьбу сортов добра против нарочито злых демонов.

А еще шестая часть, теперь уже по традиции, была катастрофически сырой. Если скандальные четвертые «Герои» сумели обрасти собственным культом, Heroes VI стала первой действительно плохо принятой игрой. Через год после выхода игры Black Hole обанкротилась, а дополнения поручили делать на сторону. Сначала немецкая студия **Limbic Entertainment** выпустила наборы кампаний **Pirates of the Savage Sea** и **Danse Macabre**, а после китайская **Virtuos** добавила к ним полноценный аддон **Shades of Darkness**. И к тому моменту в шестых «Героев» уже даже можно было играть. Да только незачем.

ГЛАВА 7. MIGHT AND MAGIC HEROES VII

После шквала критики у Ubisoft не осталось выбора: вектор развития серии пришлось повернуть вспять. Разработку седьмой части доверили вышеупомянутым немцам из Limbic Entertainment, и те взяли решительный курс на реставрацию: вернули гильдии магов, осадные машины и мастеров ключей, систему кармы «Кровь/Слезы» предали анафеме. На замену вырезанным ресурсам пришли новые – чтобы их вновь стало семь. И хотя некоторые новшества шестых «Героев» так и остались на месте, а кое-что немцы отважились добавить и от себя, **Might and Magic Heroes VII** пошла по стопам пятой части.

Результат? Все еще спорный. Об этом вы можете узнать из рецензии.

■■■

При взгляде на историю «Героев меча и магии» может показаться, что главные годы именитой серии позади. Легендарная третья часть уже разменяла пятнадцать лет, и с тех пор лучшее, что делали продолжения, – аккуратно копировали ее формулы. Но пока игроки помнят светлое прошлое HoMM, а издатель готов тратиться на ее будущее, надежда увидеть новый ренессанс «Героев» будет жить. Даже если «возрождение» снова будет значить «прилежное подражание». ■

ASSASSIN'S CREED: СИНДИКАТ

НЕ УЕДУ ЖИТЬ В ЛОНДОН

ЖАНР Приключение **ИЗДАТЕЛЬ** Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Quebec **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** assassinscreed.ubi.com

Недельная поездка в Лондон обойдется вам в лучшем случае в 60 тысяч рублей, без учета экскурсий и питания. «Assassin's Creed: Синдикат» стоит ощутимо дешевле, и в нем при желании вы будете гулять по столице Туманного Альбиона много больше недели. Отведать традиционный ростбиф с йоркширским пудингом здесь, конечно, не получится, но культурная программа выйдет очень насыщенная.

Вы посетите темные улочки Лондона (благо в игре это гораздо безопаснее, чем в жизни), пафосные места близ здания парламента, вскарабкаетесь на Биг-Бен и собор Святого Павла, двадцать пять раз прокатитесь на экипаже по Тауэрскому мосту и повстречаете множество именитых личностей того времени – от чудаковатого Диккенса до не менее чудаковатого Дарвина.

Лондон пал – с таких неутешительных слов начинается новая глава **Assassin's Creed**. Несмотря на успехи ассасинов, с каждой новой частью серии, в каждой новой эпохе, мы наблюдаем триумф тамплиеров. Лондон времен викторианской Англии, бывший тогда буквально центром цивилизации, очутился в руках умного и жестокого лидера тамплиеров Кроуфорда Старрика.

Но едва ли это справедливо называть падением. Старрик сформировал не идеальную, но работающую систему. Да, многие люди страдают, но их страдания ложатся в фундамент промышленной революции, развития города и всего человечества.

Под прямым контролем Старрика оказались транспортное сообщение Лондона, медицина, банковские операции и вообще все сферы общественной жизни. От внимания расчетливого тамплиера не ускользают даже самые грязные закоулки лондонских трущоб: вместо того, чтобы впустую пытаться раздавить бесчинствующую там банду «висельников», он сумел договориться с их главарем о сотрудничестве и утихомирить его пыл, так что у медали две стороны.

На другой стороне баррикад новые герои – близнецы Джейкоб и Иви Фрай. Обладатели горячих сердец, но не слишком острых умов, они, едва услышав про «тиранию» Старрика, срываются из Кроули в Лондон свергать тамплиеров, несмотря на возражения братства. Кооперативом грезить не стоит – в городе их пути разделяются. Иви быстро переключается на поиски частицы Эдема, а Джейкоб считает, что куда важнее сколотить собственную банду и дать отпор «висельникам» и тамплиерам. До семейных разборок дело не доходит (а жаль, остроты действию это добавило бы), но к согласию они не придут до самого финала.

Основа дальнейшей истории – конфликт двух зол: жесткая система с кучей перегибов и свобода, попахивающая анархизмом и беззаконием. Действия ассасинов и раньше часто казались сомнительными, но на сей раз это стало главной темой сюжетной линии.

Свергая подопечных Старрика, Джейкоб успеет наломать столько дров, что впо-

СТАРРИК ВСПЫЛЬЧИВ и всячески старается подавить в себе жестокого маньяка. Иногда его сущность все-таки просачивается наружу, и оттого следить за его действиями и словами еще интереснее

«ВИСЕЛЬНИКОВ» нам представляют как отпетых негодяев, но полиции в трущобах днем с огнем не сыскать, и «висельники» в бедных кварталах становятся единственной силой, поддерживающей хоть какой-то зыбкий порядок

ру задуматься, кто тут вообще злодей. Крах транспортной системы, закрытие лечебниц по всему городу, лавина поддельных лекарств, убийство невинных (хоть и по ошибке), даже обвал фунта и экономики страны. И братство на все закрывает глаза. После этой истории однобоко смотреть на конфликт тамплиеров и ассасинов уже никто не станет, и для дальнейшего развития сюжета серии это достаточно смелый шаг.

Со временем история развивается, но вот с завязкой беда: «*Я должен убить его*», «*Нам нужно собрать банду*», «*Мы должны найти частичку Эдема*», «*Тамплиеры захватили город, надо нам его отбить*». Герои исключительно немногословны и любят проговаривать вслух очевидные вещи: «*Мне нужно забраться повыше*», «*Надо бы устранить этих ребят*». И даже первая встреча с Диккенсом (с Диккенсом, мать вашу!) отчаянно нелепая: быстро зачитав реплику про потерянную рукопись, он внезапно приглашает героев к себе и убегает. Складывается чувство, что Ubisoft и сами понимают, что **Assassin's Creed** – это в первую очередь виртуальное путешествие в красивый город интересной эпохи, а никакое не большое приключение, так что кат-сцены максимально просты, а диалоги уровня «Рианна Пратчетт» безбожно коротки. Время от времени этакая лаконичность даже убивает внутриигровую логику – вроде бы только-только познакомились с новым компаньоном, а уже будто побратимы.

НЕДОБРАЯ СТАРАЯ АНГЛИЯ

До кучи, по прибытии в Лондон вы сразу же погрязнете в рутине. Город больших возможностей, скажете вы? Ждете, что Лондон сразу же покажет вам зрелищное приключение? А вот и нет. Идите освобождать

СТАРРИК СОБРАЛ колоритную команду. Чего стоит только безумный предводитель «висельников», напоминающий одновременно и Джокера, и Сандера Коэна из BioShock

НА ДЕЯТЕЛЕЙ прошлого игра позволяет взглянуть не просто как на часть истории, но и как на обычных людей. Чарльз Дарвин, в порыве негодования отрывающий ручку от кареты Ричарда Оуэна, запомнится нам надолго

ЧАРЛЬЗ ДИККЕНС, растерявший свои рукописи после столкновения с близнецами Фрай, выступил сюжетным обоснованием старой механики по сбору страниц книги

детей на фабриках, зачищая этаж за этажом, зачищайте кварталы и устраняйте главарей вражеской банды.

Не то чтобы мы не видели рутины в играх с открытым миром раньше: в **Batman: Arkham Knight** можно заняться разминированием улиц или поучаствовать в гонках, а в том же «**Ведьмаке**» – поиском тайников. Но все это опционально, а «**Синдикат**» почему-то буквально *заставляет* заниматься рутиной, да еще и в самом начале игры.

А ведь после пролога такого подвоха не ждешь. Там есть и жар, и постановка – крушение поезда, побег из рушащегося здания, с сочными ракурсами в духе **Uncharted 2** и последней **Tomb Raider**. Но дальше… Геймплейные механики в основном привычные для серии: проследи за персонажем, укради ключ, выруби цель, догони негодяя. Добавили только одну – иногда приходится похищать несговорчивых граждан. К ним нужно подкрасться со спины и, выкрутив руки, дотащить до повозки, избегая «висельников» и полицейских, а потом отвезти к капитану полиции. Заметят – начнется драка, и пленник тут же смоется.

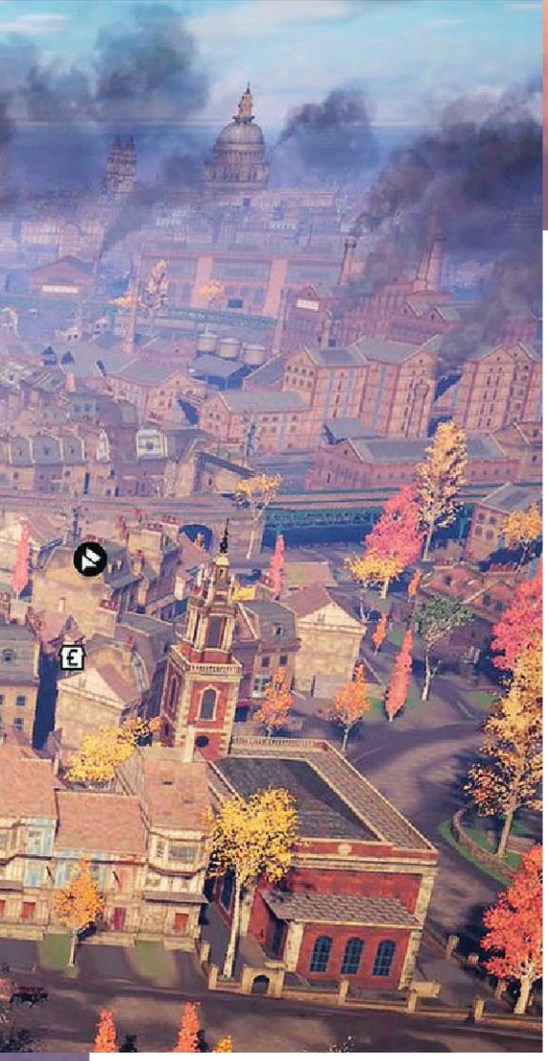
Другое дело, что старая структура все равно работает. Хочешь не хочешь, а зачистка новых районов, поиск сундуков, выполнение сюжетных миссий и сайд-квестов (подчас весьма недурных – чего только стоит детективная серия «Ужасные преступления», правда, она доступна лишь в версии для PS4) затягивают. Жаль только, что аддиктивность носит не самый приятный характер. Головой понимаешь, что занимаешься черт знаем чем, но руки упрямо ведут героя на захват очередной территории.

Чтобы освободить захваченные «висельниками» районы, нужно выполнить набор однотипных поручений (все те же укради-похить), что приведет к скверно поставленной стычке стенка на стенку, в которой все бегают, смешно толкаются и палят во все стороны. Вуаля – район Лондона под вашим контролем. Главное – пришить главаря.

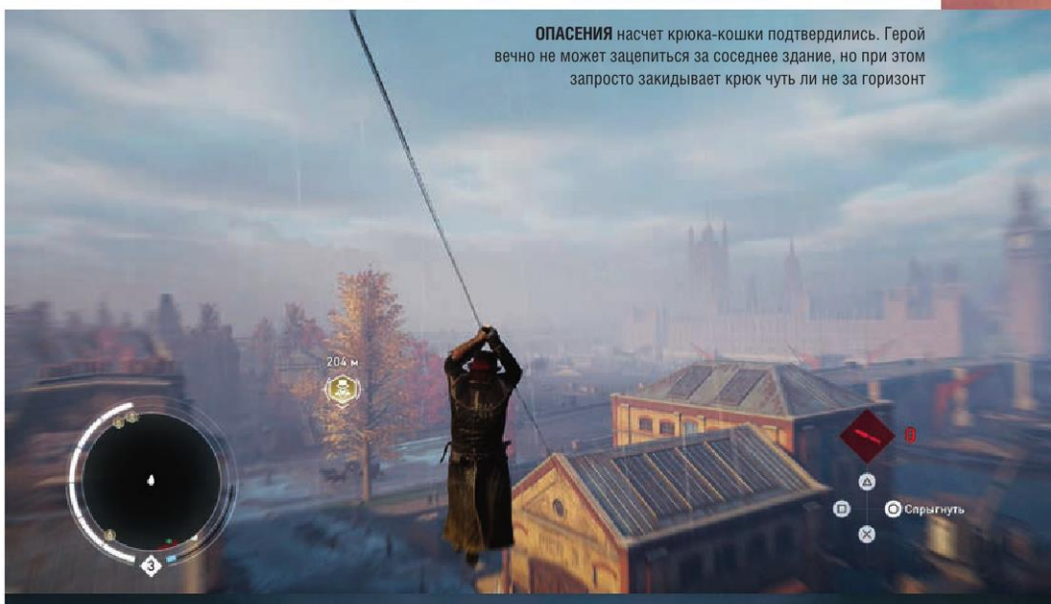
За главарями, впрочем, никаких историй не стоит, это просто цель, ничего больше, так что, убивая их, никаких эмоций не испытываешь. Тут бы пришлась кстати система из **Middle-earth: Shadow of Mordor**: если бы главари перемещались по Лондону и дрались друг с другом за право руководить, а вы, как и подобает настоящему ассасину, старались застать их врасплох, было бы интереснее. И за районы Лондона в таком случае было бы интересно сражаться, постепенно накапливая собственную армию. Но нет, есть цель – убейте ее, и все на этом.

Что вам даст своя банда? «Злые» бандиты на улицах будут попадаться реже, а члены родных «грачей» – чаще. Сотоварищей, разумеется, можно задействовать по назначению, отправив резать глотки или отвлекать стражей правопорядка. Просто подойдите к «грачам» на улице и укажите на цель. Что делать, они знают. И в битве «грачи» не раз вас выручат, так что отвоевывать районы все же имеет смысл.

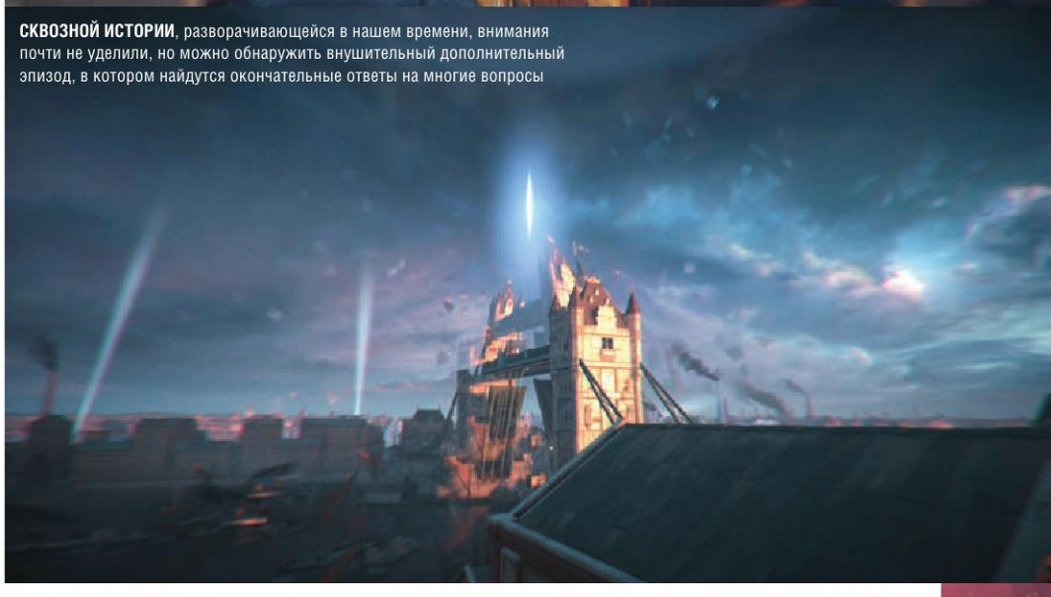
Свою банду можно прокачивать. В начале игры близнецы захватывают поезд и устраивают из него передвижную штаб-квартиру, откуда и производится развитие организации. Можно выдать «грачам» повозки, улуч-



ВСЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ личности имеют собственные цепочки необязательных заданий. Структурно они примитивны, но истории в них по-настоящему увлекательные



ОПАСЕНИЯ насчет крюка-кошки подтвердились. Герой вечно не может зацепиться за соседнее здание, но при этом запросто закидывает крюк чуть ли не за горизонт

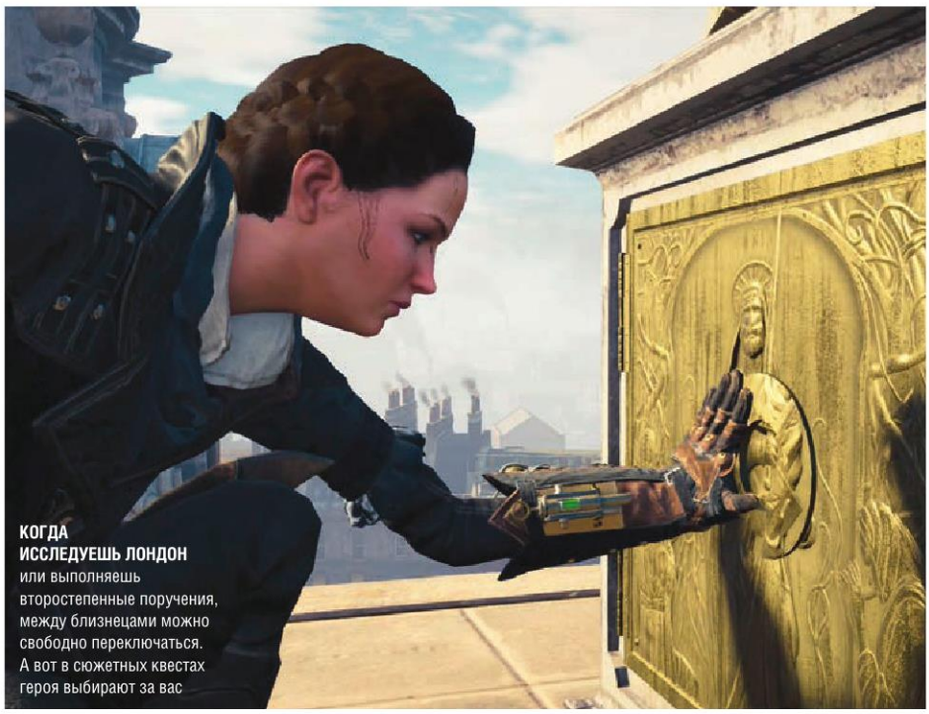


СКВОЗНОЙ ИСТОРИИ, разворачивающейся в нашем времени, внимания почти не уделили, но можно обнаружить внушительный дополнительный эпизод, в котором найдутся окончательные ответы на многие вопросы

шить их характеристики, нанять детей-беспризорников в качестве шпионов и провести массу других полезных преобразований. «База», к слову, не безликая, на ней работает колоритная Агнес Макбин, в оригинале разговаривающая со злым ирландским акцентом, которая приглядывает за тем, чтобы поезд приносил доход (его можно увеличивать), а Джейкоб и Иви щедро расставляют везде свои вещи, по которым можно догадаться о деталях их биографии.

Стелсовая механика практически никак не изменилась, в «Синдикат» переехал полный набор как недостатков, так и достоинств, присущих серии. Не будем заострять на этом внимание – кто не устал, тот продолжит играть в Assassin's Creed, а тем, кому надоело мириться с проблемами, новую часть лучше всего пропустить.

Расскажем лишь коротко о небольшом нововведении. Теперь в вашем распоряжении есть «шумовое кольцо», благодаря которому легко понять, где находятся противники. С одной стороны, пропадает элемент неожиданности. С другой – в Assas-



КОГДА ИССЛЕДУЕШЬ ЛОНДОН или выполняешь второстепенные поручения, между близнецами можно свободно переключаться. А вот в сюжетных квестах героя выбирают за вас

ПО ХОДУ основного сюжета союзники близнецов редко показываются на сцене, да и занимательных личностей среди них немного, а из исторических персон в разборках ассасинов и тамплиеров активно участвует разве что Александр Белл

ОБ ЭФФЕКТНОСТИ БОЕВ говорить не приходится – герои постоянно застревают в прохожих

sin's Creed не так много инструментов для незаметного прохождения, а врагов всегда много, из-за чего редкую миссию удается пройти чисто. Поэтому такое небольшое послабление пришлось очень даже кстати.

При этом методы Джейкоба все равно эффективнее, хоть Иви и трижды заточена под стелс: врываемся в толпу, закидываем всех метательными ножами пополам с электрическими бомбами-глушилками, а несчастных выживших добиваем в рукопашную.

Некоторое разочарование настигает, когда дело доходит до устранения особо важных тамплиеров. Разработчики взяли удачную механику из **Unity**, благодаря которой цель можно было убить десятками разных способов, и скомкали ее. О парижских дворцах можно забыть – «уровни» стали меньше, а в зданиях редко насчитывается больше пары этажей и десятка комнат. Все входы и выходы изначально обозначены на карте, а жертва обитает не очень далеко от парадной двери. Обидно, потому как миссия из пролога игры, наоборот, демонстрирует огромные пространства с кучей вариантов подхода к цели, создавая определенный настрой.

Еще одно нововведение «Синдиката» – конные экипажи, которые можно угонять прямо как в GTA (и таранить ими другие экипажи – прямо как в **Sleeping Dogs**). Физика у экипажей, конечно, аркадная: едва взяв в руки вожжи, вы наверняка тотчас разнесете половину Лондона. Но это как раз хорошо. Лошадь, выбивая искры, легко сшибает столбы, а карета, словно танк, таранит соседей по дороге. Местные экипажи умеют ездить задом. Словом, вводных для зрелищных и одновременно нелепых ситуаций здесь навалом.

ТРЕЗВОСТЬ, ПУНКТУАЛЬНОСТЬ, ТРУДОЛЮБИЕ

К счастью, на улицах Лондона можно встретить не только головорезов, но и очень даже порядочных людей. С некоторыми мы прекрасно знакомы еще со школьных времен. Сталкивать игроков с историческими личностями – самая стойкая и приятная традиция серии. «**Синдикат**» ее нисколько не нарушает и лично знакомит нас с Чарльзом Дарвином, Карлом Марксом, Чарльзом Диккенсом и другими знаменитостями. Правда, в ходе сюжетных перипетий знакомые из учебников истории лица мелькают не так часто, зато с ними можно поработать отдельно во «внеурочное» время – у каждого найдется целая цепочка собственных заданий. Устроены они простовато, зато истории за ними стоят цепляющие. Карл Маркс, к примеру, так убедительно рассказывает о профсоюзах и правах пролетариата, что ему хочется помогать, даже несмотря на то, что в процессе снова придется таскать заложников и выслеживать бандитов.

Но особенно среди прочих выделяется Чарльз Диккенс и его «клуб привидений». Это своеобразные «разрушители мифов» викторианской Англии, развеивающие сказки о паранормальных явлениях. В компании знаменитого писателя предстоит не только посетить самые загадочные закоулки Лондона в поисках потусторонних сил, но и поохотиться за маньяком, превозносящим Джека-потрошителя (про него, к слову, будет отдельное сюжетное дополнение). Именно такие занятия позволяют в полной мере слиться с викторианской эпохой и прочувствовать дух того времени. Если бы не скупое геймплейное наполнение, то за такие сайд-квесты игре можно было простить многие недостатки.

Как заведено в Assassin's Creed, город наполнен всевозможными сундуками и прочими необязательными вещами, пробуждающими инстинкт собирательства. В ход пойдет все – что-то на улучшение снаряжения (свое или банды), а что-то исключительно сюжета ради. Ресурсы можно и за реальные деньги купить; братство не будет против, если вы внезапно решите вложить в них свои кровные.

Собирательство, по идее, должно стимулировать дух исследования, но не стимулирует – Лондон хочется облазить целиком и без всяких там сундуков и «аномалий Helix». Из года в год Ubisoft все больше уделяют внимание окружению. Тонущий в смоге и липком тумане викторианский Лондон неимоверно притягателен. Не спеша прогуливаться по его улочкам, наблюдать за жителями, увлеченными своими делами, и изучать достопримечательности можно часами, причем без всякого геймплея.

Однако и про темные стороны того времени разработчики не забыли. Вечно дымящие трубы, вздымающиеся на фоне башни королевы Елизаветы, пробки и беснующиеся лошади на узких улочках, дети, круглые сутки работающие на отливке металла, пьяные драки и убийства в подворотнях – образ далеко не радужный. Правда, в действительности все было еще хуже, но вы это и так знаете.

Но речь идет исключительно о дизайне, потому что технически игра вышла слабее прошлогоднего выпуска. Видимо, только снизив качество картинки, разработчикам удалось усмирить движок – частота кадров почти не скачет. С багами тоже практиче-

С КРЮКОМ-КОШКОЙ вы не будете летать, как это делает Бэтмен, так что экипажей никак не избежать

ски разобрались. Просачивающиеся сквозь стены враги и улетающие в небеса экипажи изредка встречаются, но по сравнению с тем, что было в Unity, масштабы бедствия все же сильно меньше.

Но самое печальное в том, что всему такому красивому из себя Лондону плевать на вас с высокой колокольни. «Синдикат» совершенно не умеет создавать интересные ситуации, как, скажем, **GTA 5**, – никакой жизни тут нет и в помине. Зато комичных ситуаций – в достатке, и это тоже не комплимент. Только представьте: ожесточенная погоня за бандитом, казалось бы, срывается. Тот выбегает на главную улицу и истошно кричит: «*Пожалуйста, помогите кто-нибудь!*». Но нет, все нормально: он пробегает мимо полицейских, но те заняты чем-то своим. Тут-то мы его и хватаем: оглушаем, поднимаем тело и прямо на глазах у местных, включая полицию, тащим к ближайшему экипажу. В экипаже красивым видом Темзы тем временем наслаждаются почтенный джентльмен с дочкой, и их не очень-то смущает, что какой-то амбал запихивает к ним на соседнее сиденье немытое тело. Пару секунд скорбно посмотрев на это дело, они выходят и преспокойно отправляются по своим делам, застревая в стенах (время безумного чаепития, быть может?), а мы хватаем вожжи и, сшибая лошадью столбы, уезжаем в закат.

■■■

«Синдикат» – это любопытная история, заставляющая иначе взглянуть на знакомое противостояние ассасинов и тамплиеров. Это чертовски притягательный Лондон, да такой, что в нем непременно хочется побывать лично – как-нибудь потом, когда станет подешевле (да, мы оптимисты). Но на этом, кажется, положительные моменты заканчиваются.

Не хочется говорить банальность, но без этого никак: из года в год мы получаем новый красивый город и пару нововведений (не всегда удачных). Но сериал есть сериал – Assassin's Creed любят многие, а значит, многим этого достаточно. Лишь бы не глючило и крюк-кошка в цель всегда попадал. ■

ПОРАДОВАЛО:
- свежий подход к сюжету;
- колоритный злодей;
- превосходная проработка эпохи;
- погони на повозках;
- множество узнаваемых исторических личностей с собственными цепочками квестов.

ОГОРЧИЛО:
- концепция войны банд не слишком влияет на игровой процесс;
- задания по структуре не изменились;
- маловариативный стелс, неочевидное управление и ворох наследственных проблем серии;
- картинка хуже, чем в Unity.

ВЕРДИКТ:
«Синдикат» хочется ругать. За не изменившийся стелс, структуру открытого мира, паркур, миссии. Но сложно не отметить, что, несмотря на все наследственные проблемы, старые механики все же умудряются затянуть. Спасибо Лондону и мощному духу приключения.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

БЕССЛАВНЫЕ УБЛЮДКИ

ПЯТЬ БАНД, ТЕРРОРИЗИРОВАВШИХ ВИКТОРИАНСКУЮ АНГЛИЮ

XIX век стал переломной эпохой для жителей Великобритании. Будучи центром индустриальной революции, страна стремительно меняла свой облик, а с ним и общественное устройство. Мы поговорим о настоящей чуме викторианского Туманного Альбиона – преступности, а именно о самых известных британских бандах, использовавших грабеж и террор для укрепления влияния не только в столице, но и за ее пределами.

ЛОНДОН – «40 СЛОНИХ»

Эта лондонская группировка состояла только из женщин и действовала в центральном районе Elephant and Castle – отсюда и название. «Слонихи» специализировались на грабеже, в особенности на быстрых и незаметных налетах на лавки и рынки Уэст-Энда. Дамы работали скрытно, облачаясь в просторные кушаки, юбки, шаровары и юбки с множеством тайных карманов, в которые преступницы складывали награбленное. Одно время «Слонихи» работали вместе с еще одной известной бандой, носящей название того же района – Elephant and Castle, которая, в свою очередь, состояла исключительно из суровых мужчин, держащих в страхе юг Лондона. Пока сильный пол обеспечивал защиту, прекрасный обворовывал улицы британской столицы и делился процентами. Самым известным лидером «Слонихи» считалась Бриллиантовая Энни, возглавившая банду уже в двадцать лет и получившая прозвище за ношение бриллиантовых перстней, оставлявших жуткие раны в ходе кулачных боев. Лондонская полиция нарекла Энни «самой умной воровкой викторианской Англии».

ТАК СРАЗУ и не скажешь, что эта милая мисс руководила одной из самых влиятельных банд Лондона

ЛИВЕРПУЛЬ – «ПОТРОШИТЕЛИ»

Ливерпуль, один из крупнейших портов Европы, со временем стал настоящим криминальным притоном. В городе промышляли разные банды, но самой известной и опасной считалась группировка «Потрошители», о которой впервые услышали в 1884 году после шокирующего убийства испанского моряка. «Потрошители» отличались исключительной жестокостью, нападали на одиноких моряков, возвращающихся по вечерам домой или на судно, тщательно планировали нападения с целью мести или разбоя и вообще всячески наводили страх на город. Их заклятыми врагами была банда «Логвуд», с которой «Потрошители» часто устраивали кровавые разборки. Одно время их влияние было настолько сильным, что люди, проживающие рядом с районом, управляемым бандой, боялись выходить из дома и считали «Потрошителей» неприкасаемыми. После череды зверских убийств нескольких членов группировки арестовали и казнили.

БЛИЖЕ К КОНЦУ XIX ВЕКА практически каждый третий молодой человек в Манчестере был так или иначе связан с «Трусливыми»

МАНЧЕСТЕР – «ТРУСЛИВЫЕ»

«Трусливые» считались не организованной группировкой, а чем-то вроде конгломерата небольших враждующих между собой шаек. В семидесятых годах XIX века в Манчестере и его пригородах между «Трусливыми» разгорелась ожесточенная война, продолжавшаяся более тридцати лет. Основным отличием группировки был ее стиль: сабо с заостренными латунными наконечниками, расклешенные брюки, пояса с увесистыми острыми пряжками, украшенными изображениями змей и скорпионов (тоже использовались как оружие), цветастые шелковые шарфы, плоские кепки и короткие волосы с длинной челкой. Бандиты часто устраивали показные драки с использованием различных видов оружия – предпочтение отдавалось ножам и тем самым поясам с острыми пряжками. Столкновения зачастую были достаточно кровопролитными, и в них участвовало много молодежи. К примеру, в мае 1879-го полиция зарегистрировала массовую драку с уча-

«ОСТРЫЕ КОЗЫРЬКИ» стали настолько известной группировкой, что канал BBC даже снял о ней одноименный сериал с Киллианом Мерфи в главной роли

стием пятиста юных преступников. В начале 1890-х в манчестерских тюрьмах большинство заключенных отбывали срок именно за участие в разборках «Трусливых».

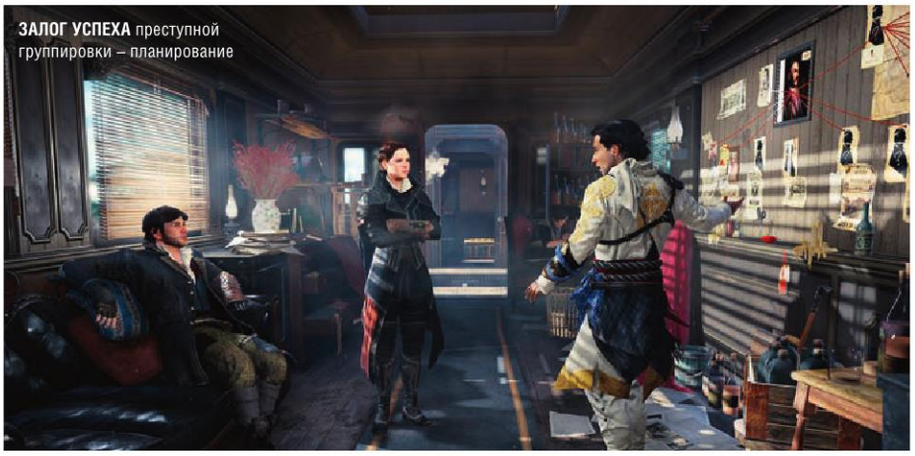
БИРМИНГЕМ – «ОСТРЫЕ КОЗЫРЬКИ»

Наиболее известный преступный синдикат Бирмингема начинал с самых низов (в прямом и переносном смысле: поначалу «Острые козырьки» были небольшой шайкой воришек, орудующих в трущобах) и к концу XIX века заполучил монополию на подпольный бизнес важнейшего транспортного узла Старого Света. Бутлегерство, рэкет, управление черным рынком, незаконное букмекерство… «Козырьки» со временем подмяли под себя весь Бирмингем. Название группировки пришло от их самобытного способа ношения оружия – преступники вшивали заостренные лезвия в козырьки плоских кепок, что дополняло и без того внушительный образ, состоящий из длинных строгих пальто, выбеленных рубашек и шелковых шарфов.

БРИСТОЛЬ – «БАНДА С КОК-РОУД»

Не все крупные группировки орудовали в городах. Например, «Банда с Кок-роуд», в состав которой входило несколько семей, на протяжении XIX века терроризировала западную часть Англии – Бристоль, Глостер, Бат и многие другие мелкие поселения. Они совершали налеты на транспортные караваны, воровали лошадей и грабили – зачастую даже средь бела дня. С годами синдикат разросся настолько (путем связывания преступных семей брачными узами), что под влиянием «Кок-роуд» оказалось большинство ферм, чьи владельцы вынуждены были отдавать рэкетирам внушительную часть выручки и продуктов. Череда жестоких убийств, одной из жертв которой оказался офицер полиции, вынудила правительство Бристоля отдать приказ арестовать всю банду – что и произошло во время масштабного ночного рейда. Целые поколения «Кок-роуд» были брошены в тюрьмы или прилюдно повешены. ■

БРИТАНСКИЕ БАНДИТЫ (как и любые другие) не чураются грязных боевых приемов



ЗАЛОГ УСПЕХА преступной группировки – планирование

YAKUZA 5

ВЫХОД ДРАКОНА

ИГОРЬ ЕРЫШЕВ

ЖАНР Экшен, RPG
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Sega
МУЛЬТИПЛЕЕР До двух игроков в мини-играх
ПЛАТФОРМА PS3
САЙТ ИГРЫ yakuza.sega.com/en/

РОВНО В СЕРЕДИНЕ СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИИ игра мудро дает игрокам немного передохнуть от драк с помощью веселого танцевального симулятора

Он вышел на большую сцену десять лет назад. Молодой, яркий, амбициозный, с десятком интересных идей в голове – у наглеца было все, чтобы покорить весь мир. Окрыленный успехом в родной Японии, наивный новичок с помпой отправился за океан, навстречу, казалось, неминуемому триумфу. Но что-то пошло не так, на чужом материке его приняли за бледную копию местной знаменитости, проигнорировали и бросили на произвол судьбы.

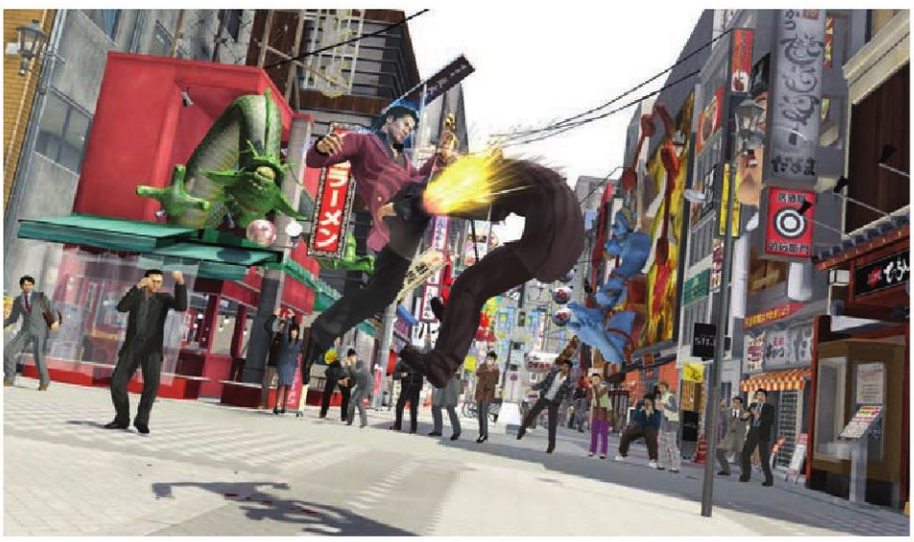
Оклемавшись, восходящая звезда принялась мотаться по земному шару, одну минуту купаясь в овациях жителей Страны восходящего солнца, а потом с трудом пытаясь выбить из западной публики хотя бы какое-то подобие аплодисментов. В конце концов ему надоело: собрав пожитки, он без оглядки вернулся домой, в Японию, где его любили и буквально носили на руках. Годы спустя, на пике славы, восточная знаменитость все же решила тихо устроить еще одно скромное турне для горстки поклонников, что ждала его все это время...

НЕСПРАВЕДЛИВО ОБВИНЕННЫЙ

Серия **Ryu ga Gotoku**, также известная на Западе как **Yakuza**, – один из самых недооцененных эксклюзивов PlayStation. Удивительный гибрид beat 'em up и jRPG несправедливо заклеймили клоном **Grand Theft Auto** и быстро списали со счетов, хотя фактически у двух серий очень мало общего. Да, и та, и другая посвящены криминальным разборкам, в обеих играх герои через одного – бандиты. Но если GTA – сатирический шутер от и до, то **Yakuza** – игра с тысячью лиц, свободно меняющая жанр и настроение на потеху своей аудитории. В каком другом экшене игрок за десять минут может жестоко поколотить зарвавшихся гопников, отправиться в погоню за клоном Эдди Мерфи, сходить на полноценное свидание, а потом зайти передохнуть в японскую баню или массажный салон?

Увы, серьезные технические недочеты первых частей и их отвратительная рекламная кампания в США и Европе отвратили публику от любопытного проекта, поэтому **Yakuza 5** – самый масштабный выпуск сериала – издали на Западе не сразу, а лишь через три года после исходного релиза. И то с подачи Sony, которую западные фанаты в буквальном смысле забросали слезными посланиями с просьбой что-то сделать. Стоило ли оно того?

НЕСМОТРЯ НА ГАНГСТЕРСКУЮ ТЕМАТИКУ, Yakuza безумно трогательная серия, а взаимоотношения Кадзумы с его приемной дочерью – ее сердце и душа



БОИ ЗДЕСЬ БУДТО ИЗ КАКОГО-НИБУДЬ АНИМЕ: ничего общего с реальностью в них нет, герои пинают врагов, словно мячи

ЭФФЕКТ ПЕРВОГО ВПЕЧАТЛЕНИЯ

По итогам беглого знакомства с игрой ответить на этот вопрос довольно непросто, ведь **Yakuza** – проект нетривиальный, игнорирующий многие тренды последних лет. Ждете зрелищного вступления, умело и кратко вводящего новичков в курс дела? Сюжета, который заинтригует с первых секунд? Увы, пятая часть начинается медленно и печально, с длинного и довольно нудного диалога. Надеетесь на большой открытый мир, гигантскую песочницу без невидимых стен? Не дождетесь, «городами» локации игры называют больше из вежливости – это скорее несколько уютных районов, разделенных экранами загрузки. Более того, поначалу геймера держат на поводке, вынуждая идти по сюжету, игнорируя все увеселительные заведения на пути. Душа жаждет разрушений, убийств и избиения невинных пешеходов? Придется умерить пыл, ведь здешние герои – люди добрые, распускают руки, лишь когда кому-то угрожает опасность.

Но стоит немного потерпеть, пережить тягомотное получасовое вступление, и **Yakuza 5** буквально преобразится, захватит на десятки часов и не отпустит вплоть до финальных титров. Будут и взрывы, и разрушения, и увлекательный сюжет, и непрекращающийся мордобой с приемами столь брутальными и зрелищными, что со временем потасовки превратятся в бесконечный поиск новых способов покалечить противников. Надо лишь дождаться встречи с первым дураком, который потребует у двухметрового качка денег на завтрак.

РАЗБОРКИ В МАЛЕНЬКОЙ ЯПОНИИ

Драки в **Yakuza** никогда не блистали особой глубиной, но покоряют они совсем другим – простотой освоения и крутостью исполнения. Каждый взмах ногой, каждый удар пудовыми кулаками по наглой физиономии очередного гопника здорово ощущается благодаря смачным звуковым эффектам и великолепной анимации, которая в пятой части стала еще лучше и подробнее, чем раньше. Словами всей глубины ощущений, увы, не передать – надо самому нажимать на кнопки и чувствовать вибрацию контроллера после каждого удачного пинка.

Самый смак местных побоищ – это суперприемы, которые можно активировать после накопления особой шкалы HEAT. Каждый успешный выпад и блок наполняют ее, и как только герой в буквальном смысле загорится энергией, он получает шанс выбить сопернику зубы особо жестоким способом. Вытереть асфальт чьей-то мордой? Опустить на лежачего велосипед или, чего доброго, мопед? Или выкинуть жертву в реку, если рядом таковая есть? Каждый суперприем зрелищен, полезен и изобретателен ровно настолько, чтобы наблюдать за анимацией его исполнения можно было бесконечно.

В четвертой части авторы расширили список играбельных персонажей с одного бессменного протагониста Кадзумы Кирю до четырех, а при разработке пятой решили уделить внимание не только количеству, но и качеству. Героев теперь пятеро, и играются они совершенно по-разному. Если в **Yakuza 4** все персонажи немного

ГОНОЧНЫЕ МИССИИ Кадзумы Кирю не на шутку увлекают – кому не понравится дрифтить под развеселый саундтрек Daytona USA?

ощущались как вариации на тему привычного главного героя («быстрый Кадзума», «медленный, но мощный Кадзума», «Кадзума со способностью парировать удары»), то в Yakuza 5 у каждого из них есть свой неповторимый стиль. Саэдзима обзавелся рядом новых приемов, подчеркивающих его силу. Акияма стал местным эквивалентом Чунь Ли. Синада, дебютант серии, – боец медленный и своеобразный, тяготеющий к захватам. Особняком ото всех стоит Харука: она не боец, а начинающая поп-звезда, и вместо гопников к ней пристают соперницы, с которыми надо состязаться в искусстве танца.

В пятой части к боевой системе прикрутили уникальный для каждого героя способ «выпустить пар». Например, у Кадзумы есть своеобразный Devil Trigger, который во много раз усиливает мощь его ударов и позволяет телепортироваться к противникам, а могучий зэк Саэдзима без труда способен хватать врагов за ноги и размахивать ими, точно молотом. Это нововведение особенно приходится к месту во время сюжетных потасовок с сотнями слабых, но пакостных бандитов.

Даже ранее бесполезные механики наконец-то обрели применение. При частом использовании оружия герой учится более эффективно с ним обращаться, что мотивирует не обходиться одними лишь кулаками и вносить в драки разнообразие с помощью велосипедов и дубин. А походы в рестораны отныне дают полезные баффы вроде двойной порции здоровья – чем не повод поесть лапши и карри перед каким-нибудь боссом?

Словом, стычки с гопниками не просто не надоедают, а отменно развлекают. Правда, игра слишком уж легкая и на высоком уровне сложности даже боссы (за вычетом пары опциональных) не представляют особой опасности. Всему виной довольно пассивный искусственный интеллект и скудный набор приемов у злодеев – им просто нечего противопоставить несокрушимым героям.

По большому счету, даже в таком виде **Yakuza 5** могла бы рассчитывать на неплохую оценку – сейчас не так много толковых представителей жанра beat ‘em up. К счастью, мордобой – лишь одна из частей пазла, самая очевидная.

СИМУЛЯТОР ЯПОНЦА

Много лет назад на ларьках в подземных переходах можно было увидеть сотни дисков с пиратскими копиями известных хитов. «10 в 1!» – кричали их заголовки, суля потенциальному покупателю экономию и долгие часы разнообразного веселья. Проходя сюжетную линию **Yakuza 5**, сложно отделаться от мысли, что Sega, сама того не подозревая, сделала легальный эквивалент подобных «антологий». В отличие от многих других современных игр, **Yakuza 5** не просто не теряет в качестве ближе к концу, но постепенно приобретает всё новые черты и особенности. В какой-то момент успеваешь позабыть, что вообще-то это одна и та же игра.

Вот бегаешь по Фукуоке, расшвыривая мелких гангстеров и впечатывая лица гопников в асфальт во время случайных стычек. Заходишь в караоке-клуб, и геймплей внезапно перетекает в веселую ритм-игру с отличной музыкой и визуальным сопровождением в духе выступлений с «Евровидения». А через улицу здание с вывеской Sega – оказывается, там аркадный зал с обязательным «краном», так и норовящим уронить нужную мягкую игрушку мимо цели. По наитию подходишь к ближайшему автомату… и на сорок минут зависаешь в полноценной Virtua Fighter 2, тщетно пытаясь одолеть читерский искусственный интеллект прямиком из девяностых. И все это – лишь малая часть совершенно гигантской

В YAKUZA 5 отличные модели персонажей – издалека можно перепутать с реальными людьми

ХОТЯ МНОГИЕ САЙДКВЕСТЫ сводятся к избиению группы мошенников, иногда игра подбрасывает сюрпризы вроде мини-игры по размешиванию лапши

ПОСЛЕ БАНИ можно поиграть в аэрохоккей с красивой девушкой. Чем больше голов забиваете, тем глубже вырез на ее халате

игры, на разработку которой, как ни сложно в это поверить, ушло всего-то два года – мелочь по нынешним временам.

По ходу действия геймер волен водить такси, ставить на место зарвавшихся стритрейсеров, охотиться на диких зверей в горах Хоккайдо, играть в бейсбол, танцевать на сцене – и все это не сырые бесцельные забавы, а полноценные мини-игры с отточенными механиками, озвученными диалогами и приятными сценариями. Но самая удивительная особенность побочных заданий в том, что их не много и не мало, а ровно столько, сколько надо, чтобы от них не устать на полпути. Могла ли **Yakuza 5** обойтись без мрачной истории про одинокого охотника в горах Хоккайдо и его, казалось, ничем не мотивированного стремления прикончить одного особо опасного медведя? Запросто. Но не обошлась – и стала только лучше, разнообразнее.

ЛОМТИК ЖИЗНИ

Настроение игры под стать геймплею – своеобразное. В отличие от большинства ежегодных релизов, которые избегают экспериментов, держат себя в узде и слепо выдерживают избранный тон, **Yakuza 5** – это непрекращающийся аттракцион, настрой которого меняется чуть ли не ежесекундно. Драматичные сюжетные сцены с предательствами и убийствами чередуются с комедийными сайдквестами, в которых Кадзума пытается сообразить, поможет ли беспорядочная долбежка по клавиатуре избавить компьютер от вируса с порнографией. И это лишь один из десятка примеров.

Казалось бы, такая хаотичность просто обязана раздражать. Но нет, эффект создается ровно обратный. Подобно реальной жизни, которая постоянно подбрасывает поводы как для смеха, так и для слез, Yakuza своими фортелями охватывает весь спектр эмоций и добивается нужного результата – геймеру и весело, и на героев не плевать, ведь после юморесок, демонстрирующих жизнерадостную сторону протагонистов, мрачные эпизоды с их участием воспринимаются куда острее и болезненнее. Сценаристы искусно прописывают персонажей и, в отличие от многих своих конкурентов, не стесняются использовать побочные задания для раскрытия их образов, тем самым наполняя самые банальные поручения жизнью. Не говоря уже о том, что благодаря такому подходу ближе к финалу даже не слишком важные для сюжета NPC становятся как родные.

■■■

Просто посмотрите на скриншоты, обрамляющие этот текст. Все они – из одной игры, предшественнице которой не повезло получить клеймо «клон GTA» десять лет назад. Пускай Yakuza 5 не обошлась без досадных недочетов, это безусловный хит, отполированный до блеска сиквел и лучший подарок всем западным фанатам гангстерской саги. Новичкам в нем будет немного сложно сориентироваться, и для лучшего понимания происходящего на экране знакомство с серией лучше начать с Yakuza 4 – там и героев представляют, и игровой процесс довольно неплох. Для остальных же в Yakuza 5 есть всё – захватывающие драки, интригующий (если чуть-чуть потерпеть) сюжет, яркие персонажи и десятки способов развлечь себя. Даже жаль, что столь удивительный проект добрался до нас лишь три года спустя после исходного релиза и только в цифре. Подобных игр должно быть больше. ■

ПОРАДОВАЛО:
– крайне разнообразный геймплей;
– десятки улучшений по сравнению с предыдущими частями;
– запоминающиеся герои с уникальными стилями боя и заданиями;
– зажигательная музыка, которую хочется слушать в отрыве от игры.

ОГОРЧИЛО:
– нудное введение и отсутствие краткого изложения предыдущих частей;
– фреймрейт имеет тенденцию падать в отдельных локациях;
– пассивный AI противников.

ДОЖДАЛИСЬ?
Три года ожидания того стоили – Yakuza 5 оказалась самой большой, удобной и увлекательной частью серии.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

ЖАНР Гонка
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК Ghost Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC (весной 2016), PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ needforspeed.com

NEED FOR SPEED

СЛЕПИТ НЕОН

ФЕДОР СИВОВ

Ночь. Тишину спящего города нарушает рев моторов, визг резины и гул мощных аудиосистем. Это уличные гонщики. Только они разгоняют ток крови в полупустых дорожных артериях, желая зарядиться адреналином, подзаработать и подразнить полицию.

Тема стритрейсинга влилась в популярную культуру в начале двухтысячных с выходом «Форсажа». Need for Speed: Underground стала не первой его последовательницей, но именно она произвела фурор в игровой среде. В нее гоняли, кажется, все, а через год переключились на вторую часть.

Сколько бы Ghost Games ни уверяла, что разрабатывает игру, которая станет вершиной серии NFS, создавала она все же наследницу Underground 2, дополненную идеями из других частей цикла.

ПЯТЬ СТОРОН ХОББИ

Need for Speed начинается очень неторопливо. Наш герой знакомится с тусовкой стритрейсеров города Вентура-Бэй, списанного с отдельных районов Лос-Анджелеса. Герой быстро становится своим в этой компании, катается с приятелями по местным кафешкам, гаражам и клубам. Очень скоро проходит слух, что в город приезжают те самые иконы автомобильной культуры – Морохоши-сан, Кен Блок, Накаи-сан, Магнус Уолкер и команда Risky Devil, – и стритрейсеры загораются желанием во чтобы то ни стало произвести на них впечатление.

Новые знакомые то и дело подбивают героя участвовать в тех или иных соревнованиях, чтобы заслужить внимание каждой знаменитости и бросить ей вызов. Нас регулярно приглашают на тусовки и обрывают телефон, предлагая новые гонки. Участвуя в них, мы зарабатываем кредиты для покупки и улучшения автомобилей, а также очки стиля для улучшения репутации, что, в свою очередь, открывает доступ к новым запчастям и возможностям для модификации автомобиля. Каждая такая гонка будет развивать простой, но занимательный сюжет игры. Мы же вольны выбирать порядок продвижения по каждой из пяти его веток: нарушения, дрифт, стиль, скорость и команда. Вентура-Бэй открывает все свои районы и возможности с самого начала. Что приятно, автомобили тоже доступны все сразу, только кредитов накопите.

А автопарк тут хороший. Есть культовые BMW E30, Ferrari F40, классический Ford Mustang из шестидесятых годов и Lamborghini Diablo, побывавшая в комнатах многих детей девяностых на постерах или в виде игрушки. Вернулась BMW M3, знакомая по Most Wanted. Современные суперкары представлены Lamborghini Aventador и McLaren 570S. Не обошлось

МАШИНЫ в Need for Speed прочные. Разбить их можно, только врезавшись на большой скорости

и без знаковых для стритрейсинга автомобилей вроде Mazda RX7 и Nissan Skyline.

Всех этих красавцев можно изменить до неузнаваемости и даже самую неприглядную машину превратить почти в спортивный болид. Например, маслкар Ford Mustang из 1960-х после нескольких модификаций преображается едва ли не в хотрод с торчащим из капота огромным нагнетателем. А у некоторых машин с открывающимися фарами можно буквально отпилить передний бампер и поставить обычные квадратные фонари.

Тюнинг в Need for Speed – загляденье. Одно «но». Все модификации аутентичны, в NFS нет ни одного бампера или порога, которого не существует в реальности. Так что если для новенькой Mazda MX-5 еще не появилось интересных обвесов, то и в игре она оснащается лишь антикрылом и парой дефлекторов.

Ощущается NFS, скажем так, по-разному, чему способствует тонкая настройка управления. Поведение любой машины калибруется с упором на контроль (опция «Грип») или скольжение (опция «Дрифт»). Возиться с ползунками, а затем испытывать новую схему на дорогах Вентура-Бэй – чистое удовольствие. Настройка охватывает едва ли не все варианты поведения автомобилей из прошлых частей, так что если вам нравилось аккуратно направлять машину в поворот в Underground или дрифтить в Rivals, то схожие модели поведения сделать возможно.

Фактически перед нами аркадная гонка, в которой можно подобрать свой стиль вождения и внешний вид машины. Благодаря этому в Need for Speed бывает просто приятно поездить в перерывах между соревнованиями, время от времени бросая вызов другим игрокам.

Мультиплеер Rivals перебрался сюда в неизменном виде, и это хорошо. Никто не запрещает проходить гонки в одиночку и ездить по городу, игнорируя других стритрейсеров, но при желании всегда можно устраивать дуэли, пробовать побить чужие рекорды или собрать команду и проходить соревнования в кооперативе. Удобно, когда все в одном месте и не приходится лезть в отдельную менюшку, чтобы открыть сетевую игру.

ЛУЧШЕЕ – ВРАГ ХОРОШЕГО

Новая Need for Speed собиралась подвести черту, соединить в себе лучшие идеи из разных частей серии. На деле же перед нами наследница старой доброй Underground 2 со всеми ее особенностями и недостатками, приукрашенная элементами из (в основном) последующих выпусков NFS. Вот каньоны из Carbon, вот сюжет, коим славился Most Wanted, вот мультиплеер как в Rivals, вот полиция, ставшая «визитной карточкой» многих частей серии (в Underground, если помните, многие жаловались на отсутствие копов). Старые друзья в сборе, и с ними новое поколение.

Ночной Вентура-Бэй напоминает Бэйвью из Underground 2. В нем тоже не спят только стритрейсеры, и в этом вся беда. Город пуст, здесь нечем заняться вне гонок, только кататься, улепетывать от полиции (о ней поговорим отдельно) и маяться дурью: фотографировать машину в живописных местах, искать детали для модификации и крутить «пончики».

ВОТ ТАК С ПОМОЩЬЮ ПАРЫ МОДИФИКАЦИЙ
классический Datsun превращается...

Оставаться в городе вне гонок скучно, тем более что ваш телефон просто разрывается от звонков местных стритрейсеров, приглашающих помериться силами во внеочередном соревновании. И добраться до места проще быстрым перемещением, благо оно тут есть.

У Need for Speed нет определенного темпа, она не держит в постоянном напряжении. Хорошие аркадные гонки заряжают энергией не хуже кофе, NFS же больше нагоняет тоску. Заезды достаточно просты и не бросают серьезного вызова. К тому же они почти всегда сводятся к дрифту. Соревнований с ним больше всего, но они так или иначе заключаются в прохождении маршрута на как можно большее количество очков (одному или в команде). Даже пресловутая «Джимхана» Кена Блока проходит лишь на чуть более изобретательных трассах. Для сравнения, в DiRT 3 под «Джимхану» создавались особые площадки с обилием трамплинов и объектов вроде бульдозеров, грузовых контейнеров и бетонных колец, вокруг которых можно было проехать уникальным маршрутом. И это действительно было похоже на видео Блока, собирающие десятки миллионов просмотров на YouTube.

Только пара кольцевых гонок по узким улочкам заставила нас настроить управление с упором на контроль. Need for Speed удобнее в дрифте, все же это фирменный стиль вождения в серии уже несколько лет, начиная с последней Hot Pursuit. Если бы кольцевых гонок, спринтов и соревнований на время насчитывалось чуть больше, а трассы для них были подогнаны под прохождение поворотов, а не под дрифт, это внесло бы в игру столь необходимое ей разнообразие.

Добавить динамики могли бы догонялки с полицией, но, увы, местные стражи порядка просто спят на посту. Удрать от них нетрудно, а свои фирменные развороты копы делают с такой ленцой, что кажется, будто они за рулем стереотипно кушают пончики.

Да, разработчики заявляли, что полиция будет лишь в отдельных районах. Но почему же она не отрабатывает свое хотя бы в них? За все время мы попались лишь дважды, один раз из-за собственной ошибки, во второй – напоролись на шипы. Но и с пробитой шиной погоня продолжалась минут пятнадцать (!), пока нас чудом не зажали в коробочку.

К тому же тревожить полицию нет особого смысла, если только вы не проходите ветку нарушителя. А в том же Rivals каждый выезд из гаража сулил нервотрепку. Чтобы сохранить заработанные в соревнованиях и догонялках с полицией очки, нужно было суметь довезти куш до убежища. Только тогда очки добавлялись к общему счету для покупки автомобилей и улучшений.

Здесь же, превысив скорость или еще какое правило нарушив на глазах у полиции, мы получаем штраф, который растет по ходу погони. У нас есть выбор – заплатить и сразу отделаться от преследования или попытаться сбросить хвост. Что не составит особого труда: нужно лишь активно вилять по закоулкам. Ну а хорошо прокачанная тачка без проблем оторвется от штатных Ford Crown Victoria, не выделяющихся своей скоростью.

Чем выше штраф, тем больше уровень преследования, но даже кордоны, заграждениях и шипы, которые стражи порядка начинают выставлять от отчаяния, не доставляют особых проблем, тем более что появляются они только в определенных

ЗА ФОТОГРАФИИ на фоне завораживающих игровых видов нам выдают кредиты и очки стиля. Правда, в данном случае картину портит столб

районах. Самый простой способ скрыться – уехать за город в каньоны, где полномочия стражей порядка заканчиваются, или же в любую область, где нет патрулей.

В итоге открытый мир оказывается игре фактически не нужен, ведь для ее прохождения достаточно выполнить все сюжетные задания. Его мог бы спасти упор на исследование, как в Forza Horizon. В ней нужно было открывать точки для быстрого перемещения, по дорогам были раскиданы мини-задания вроде отрезков, которые нужно пройти с наибольшей средней скоростью, а радиоведущий мог в любое время дать испытание разряда «Кто первый найдет в области N раритетный автомобиль, тот его и заберет». Так что даже при долгой поездке игрок не оставался без дела, скорее наоборот – отвлекался на все новые занятия. Увы, в новой NFS такого нет.

Мы долго гадали, каким будет саундтрек. Агрессивным или, напротив, легким, но атмосферным? Сделает ли он упор на какой-либо жанр?.. В итоге в музыкальной системе нашего автомобиля играет любопытная смесь из альтернативы, хип-хопа и электроники, которая, однако, не добавляет азарта. Плейлист очень пресный и не воспринимается как единый альбом. Едва ли много композиций, кроме тех, что играли в трейлерах, переселятся в ваш плеер.

Need for Speed еле-еле разгоняется к концу. Полиция становится чуть злее и напористее, а противники – чуть умнее и настойчивее. Общая ситуация от этого не меняется, но встает вопрос: «Почему такой нельзя было сделать всю игру?» Жизнь в Вентура-Бэй кипит в мастерских и клубах, где тусуются стритрейсеры, но затухает на шоссе и, как ни печально, в гонках.

■■■

Если вам нравилось в Underground 2 рассекать по пустым ночным дорогам, модифицировать машину и, конечно, участвовать в нелегальных гонках, устроенных местной тусовкой, новая Need for Speed может вызвать приятное чувство ностальгии.

Проблема в том, что с 2004 года жанр, индустрия и сама Need for Speed сделали немало шагов вперед. Если автосимулятор еще может «выехать» за счет выверенного поведения автомобилей, то в аркадной гонке, тем более в гонке с открытым миром, нужно постоянно поддерживать напор или давать игроку стимул изучать все игровые элементы. А этого-то новая Need for Speed и не умеет. ■

ПОРАДОВАЛО:
– обширная и аутентичная настройка параметров машины;
– приятная аркадная физика автомобилей, которую к тому же можно настроить под себя;
– сюжет простой, но стимулирует проходить игру.

ОГОРЧИЛО:
– пресный саундтрек;
– пустой город, по которому нет особого резона кататься вне гонок;
– простые состязания;
– у игры нет выдержанного темпа;
– ленивая полиция.

ДОЖДАЛИСЬ?
Новая Need for Speed – компиляция идей из прошлых частей серии. Увы, не во всем удачная: некоторые устарели, другие не работают на должном уровне.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Хорошо»

N2O

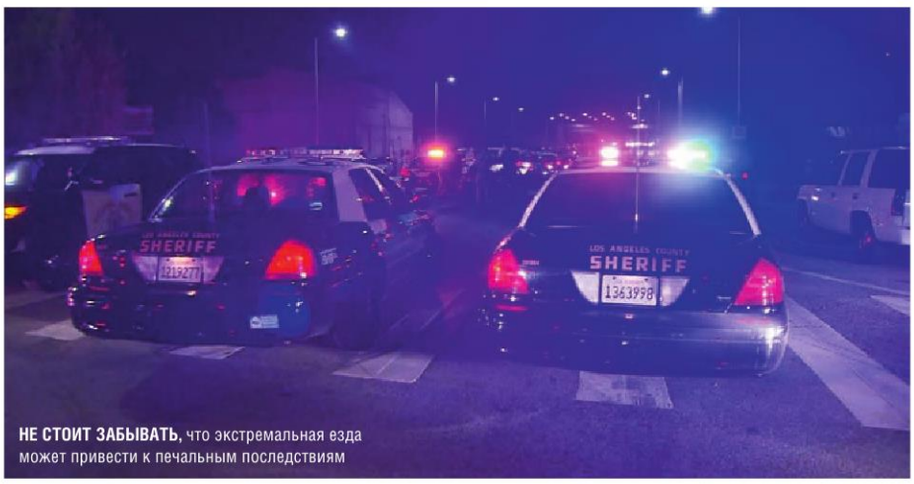
СТРИТРЕЙСИНГ ВИРТУАЛЬНЫЙ, КИНОШНЫЙ И НАСТОЯЩИЙ

ФЕДОР СИВОВ

Ночь. Пустую трассу постепенно заполняют автомобили фанатичных ценителей скорости и нелегальных соревнований. Тишину нарушает рокот моторов, темноту разгоняют лучи десятков ксеноновых фар и роскошная неоновая подсветка. В воздухе висит запах бензина и жженой резины. Машины подтягиваются к месту старта, разогревая двигатель и толпу зрителей. Сердца водителей, в свою очередь, разогревает вид полуобнаженной девушки-маршала с клетчатым флагом.

Взмах! И все кругом заволакивает дым от буксующих колес, а уровень адреналина в крови взлетает до небес. Несколько минут напряженной борьбы, и лишь один, самый быстрый и дерзкий, получает лавры победителя и все, что к ним прилагается: денежный куш, поклонение болельщиков и девичье обожание.

Такими мы привыкли представлять стереотипные уличные гонки по играм и кино. Новый **Need for Speed** возвращается к теме стритрейсинга, и в ожидании релиза мы развеиваем основные мифы о «нелегальных» гонках.



НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ, что экстремальная езда может привести к печальным последствиям

НЕОФИЦИАЛЬНО И ПОДАЛЬШЕ ОТ ГЛАЗ ПОЛИЦЕЙСКИХ

Первый и самый главный миф связан с организацией уличных гонок. Соревнования эти в народе считаются подпольными и даже имеют неофициальное название «Outlaw racing» (нелегальные гонки).

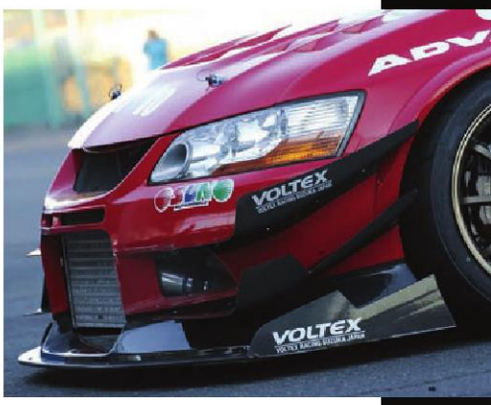
Формально это действительно так. Во-первых, приходится перекрывать трассу, нарушая движение. Во-вторых, машины мчатся по ночным улицам со скоростью, близкой к пределу возможностей автомобиля, что опасно и идет вразрез с установленным на дороге скоростным режимом. За его нарушение особо ретивых и неаккуратных обычно и ловят представители органов правопорядка, караулящие с радаром в неожиданном месте – например, близ финиша в спринте.

На самом деле больше стритрейсерам вменить в вину нечего, так что полицейские цепляются разве что к совсем уж отъявленным наглецам. Никаких облав и погонь, как в **Need for Speed**, не будет, если состязание организовано правильно.

Вспомним, как и почему вообще появились уличные гонки. Дело в том, что дорога в большой автоспорт слишком сложна и дорого обходится. Тут мало таланта – нужно отдавать этому делу все свободное время и вложить в свою карьеру астрономическую сумму. Зачастую профессиональных гонщиков готовят с детства, и за обучение и «входной билет» в тот же картинг приходится регулярно выкладывать по несколько сотен, а то и тысяч долларов.

Погонять хочется многим, но не у каждого есть время и возможность попасть в трек-день на Смоленское или Нижегородское кольцо, на Moscow Raceway или в Мячково, не говоря уже о Нюрнбургринге. А потому самым простым и доступным способом «погонять» оказываются именно ночные уличные гонки. В поздний час трасса обычно свободна, а редкие мимоезжие автомобилисты зачастую не ворчат, а сами входят в раж и рады испытать резвость своих железных коней.

Не поверите, но даже полиция обычно ничего не имеет против и только призывает не «носиться» рядом с их участками и на подведомственной территории. Более того, если договориться с администрацией и представителями органов правопорядка, они даже помогут: выделят место, перекроют дорогу и оцепят ее служебными машинами.



ТАК ВЫГЛЯДЯТ современные машины уличных гонщиков

ЕСЛИ ЧТО, «Игромания» не поощряет опасную езду

Уличные гонки начинались и начинаются до сих пор на голом энтузиазме. Но со временем начинание перерастает в более чем официальное движение, в соревнования с регламентом и призами, в любительский автоспорт, в рамках которого образуются клубы (на них нетрудно выйти в интернете), появляются свои чемпионы. По мере роста уровня соревнования и доверия к организаторам им могут даже позволить провести гонку в дневное время.

Что же до мифа, то он сложился вокруг отдельных любителей «пожечь резину». Помните классическую киношную сцену? На светофоре стоят два дорогих авто, кто-то из водителей бросает вызов, призывая к гонке ревом двигателя. Последующий спринт по общественной трассе как раз будет нелегальным.

Еще можно внаглую организовать соревнование в обход властных структур. А если уж на всю ночь перекрыть трассу и собрать пелотон недовольных участников движения – тогда и правда жди облавы.

ДОРОГО И ПАФОСНО

Побольше неона, ксенона, обвесов, стильная раскраска, нитро и турбо для скорости, мегаваттная акустика в багажнике для громкости...

Если верить следующему мифу, участники «нелегальных» гонок тратят неимоверные суммы на прокачку своих автомобилей или соревнуются на дорогущих суперкарах, да и ведут себя как много о себе полагающие отморозки.

Безусловно, среди стритрейсеров есть свои маргиналы. И все же подавляющая часть уличных гонщиков в жизни больше похожа на героев кинофильма **«Форсаж»**, нежели на их противников. Уличные гонки – это скорее фестиваль любителей авто и скорости, чем тусовка золотой разгульной молодежи.

В кино и видеоиграх обычно все наоборот. Между пусканием пыли в глаза и мастерством – большая разница, потому даже гонщики-любители пафосу предпочитают спортивный азарт. Они не купаются в роскоши, их не всегда жалуют девушки, а ездят они зачастую на бюджетных «Логанах» или отечественных «шестерках», «десятках» и «пятнашках» – словом, на автомобилях потребительского класса.

В уличных гонках можно участвовать на любой машине. Прокачивать ее или нет, каждый решает сам, но обычно дополнительные навороты не дают преимущества, потому что соперников подбирают по мощности автомобиля. Самые дорогие и мощные экземпляры выделяют в отдельную элитную категорию. Здесь вот как раз можно увидеть мажоров и «крутых», хотя их все равно не так много, как мы привыкли думать.

ЗАКИСЬ АЗОТА

Она же NOS, нитро – химическая смесь молекул азота и кислорода. Пожалуй, ни одна аркадная гонка не обходится без этой ускоряющей жидкости. Это не миф – скорее химический трюк. Как известно, в двигателе внутреннего сгорания воспламеняется смесь топлива с кислородом, преобразуя энергию химической реакции в механическую. Кислород в воздухе содержит примеси, N_2O же поставляет более концентрированный кислород, заставляя смесь гореть быстрее и жарче, а двигатель – разгонять обороты.

Говоря еще проще, нитро «заряжает» мотор и дает ему дополнительную энергию, словно утренний кофе. Однако, как и кофе, закись азота может истощить ресурс, «посадить» сердце автомобиля, и в результате из машины убежит солидная часть лошадок. Это не говоря уже о том, что смешивание жидкости с некачественным топливом способно моментально угробить движок или привести к его детонации.

По этим причинам многие гонщики решают не рисковать, считая, что лучше вложить побольше денег в улучшение технологии, аэродинамики и ходовой части машины, чем продешевить, ошибиться с пропорциями закиси азота и загубить двигатель. Скупой, как говорится...

■ ■ ■

Да, в жизни стритрейсинг – не такое уж пафосное и подпольное занятие. Но все-таки в каждом мифе есть доля правды. А образ уличных гонок, хоть Голливуд и гоночные игры добавили ему гротеска, – это еще одна утопия, в которую интересно окунуться и проникнуться ее атмосферой.

И никто не мешает в самом деле организовать что-то неофициальное – как, скажем, в «Форсаже» или в **Need for Speed**. Но мы вам этого не говорили, ведь для многих безопаснее и почти так же увлекательно быть дерзким чемпионом ночных улиц, почувствовать себя высококлассным водителем в мире виртуальном. ■

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Dontnod Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ Lifeisstrange.com

LIFE IS STRANGE

ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core, 2.0 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Dual Core, 3.0 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

Не так уж много игр рассказывает о простых людях, живущих обычной – пусть и не лишенной странностей – жизнью. **Life is Strange** позволяет нам насладиться столь редкой интерактивной повседневностью, показывая ее невероятно ярко и живо, а потом смещает фокус в сторону остросюжетного и сверхъестественного и заканчивается на минорной ноте. Life is Pain.

НАЗАД В ОБЩЕЖИТИЕ

Чему посвящена Life is Strange, как в нее играть и стоит ли это делать (спойлер: стоит), вы, скорее всего, уже узнали нашей рецензией на первый эпизод, опубликованной в №3 (210). Тогда LiS запомнилась как «аудиовизуальный срез популярной зарубежной культуры», игра впечатлила тем, что потрясающе достоверно показывала обычную жизнь обычной девушки-подростка.

С первых же минут игра подкупает предельной искренностью и вниманием к деталям: Макс, наша героиня, комментирует каждую мелочь, о которой можно хоть что-то сказать, изливает душу в дневник, позволяющий глубоко прочувствовать все ее эмоции. Через общение с ней раскрывались и остальные персонажи. Макс гораздо сильнее походит на живого человека, чем подавляющее большинство игровых протагонистов: у нее свой круг общения, свои вкусы и увлечения, свои воспоминания и сожаления, свой досуг и мечты о будущем.

Life is Strange недаром поначалу сравнивали с **Gone Home**. Обе игры не только во многом посвящены делам повседневным, но и сосредоточиваются на всевозможных бытовых подробностях, помогающих глубже погрузиться в мир игры и установить эмоциональную связь с героями. А в LIS вдобавок делается большой акцент на механику **The Walking Dead** – с возможностью общаться с кучей персонажей и необходимостью принимать непростые решения.

КАК ЖЕ ШКОЛЬНИЦЫ могут обойтись без сплетен?

Life is Strange вобрала в себя лучшие находки сюжетных игр последнего времени, и поначалу казалось, что она может всерьез претендовать на лавры игры года. Все в ней было хорошо: геймплей и сюжет тесно переплетены, сценки отлично поставлены, саундтрек прекрасно сочетался с темой уходящей юности, возможность отмотать время назад не освобождала от груза ответственности за принятые решения, и даже эпизодическая структура заставляла остановиться и подумать над сделанными выборами (и обсудить их с товарищами).

На протяжении первых двух эпизодов Life is Strange была этакой интерактивной **«Девочкой, покорившей время»**, – как и в том замечательном аниме, героиня обладала возможностью отмотать время назад и исправить ошибки, но пользовалась ею по большей части для решения вопросов житейских.

Если не считать этого элемента, LiS – изумительно достоверный симулятор первокурсницы: в роли Макс мы пытаемся влиться в новый коллектив, поддерживаем жертв травли, договариваемся о свиданиях в кинотеатре, помогаем разрешить не стоящие выеденного яйца споры, подсказываем на лабораторных и вместе с чрезмерно дерзкой и бесшабашной подругой пускаемся в авантюры.

И своей кульминации эта тема достигает в финале второго эпизода, когда Макс необходимо поддержать отчаявшуюся девуш-

LIFE IS STRANGE трещит по швам от всевозможных отсылок и не чурается популярных мемов

ку, не имея возможности ничего исправить. В этой сцене учитывались принимаемые прямо в ней решения и припоминались предыдущие поступки, а потому успех в ней был личной победой не только героини, но и игрока.

В том, что касается отображения повседневных историй в играх, Life is Strange задала новый высокий стандарт, на который стоит ориентироваться другим. Однако трогательной подростковой драмой LiS не ограничивается, в ней находится место и мистике, и детективу. Увы.

ВЫБИРАЙ НЕ ВЫБИРАЙ, ВСЕ РАВНО ПОЛУЧИШЬ...

В качестве главного доказательства того, что как детектив Life is Strange не задалась, я напомню, что мы обо всем догадались после второго же эпизода (об этом вы могли прочесть в №5 (212)). Игра слишком откровенно очерняет одного персонажа и обеляет другого, и это не может не вызывать подозрений (забавно, но в финальном эпизоде, когда все открывается, LiS силится выставить бывшего злыдня несчастной жертвой, а бывшего симпатягу – полоумным маньяком).

Режиссер игры Жан-Максим Морис называет в числе своих любимых игр дилогию Danganronpa, но в растянувшейся на добрую половину Life is Strange детективной линии нет и толики того напряжения, той интриги, что пронизывает каждую главу визуальной новеллы от Spike Chunsoft. Нет ни следа неоднозначности, изюминки, ничего, что вообще оправдывало бы ее существование.

И при этом к середине игры она почти полностью вытесняет великолепную интерактивную повседневность, которой Life is Strange подкупала изначально. А в последнем эпизоде, когда эта линия подходит к концу, вылезает мистическая, принуждающая героиню сделать непростой, но все же бинарный выбор концовки.

Финал Life is Strange я готов ругать часами, мое разочарование почти столь же сильно, как и восторг, испытанный при первом знакомстве с игрой. На протяжении первых четырех эпизодов LiS развесила по стенам целый арсенал ружей – и в конце просто забыла о них. Все намеки, все наклевывающиеся сюжетные линии, все любовно выстроенные отношения с однокашниками, все принятые Макс решения не имеют значения.

В конце девушка оказывается перед выбором из двух вариантов, каждый из которых стирает всё достигнутое ею. И обе концовки возмутительно коротки и пусты. Месье Морис считает, что одинаковый для всех финал – это хорошо. Я же убежден, что для игры с таким упором на личный выбор и его последствия это неприемлемо и что мы совершенно не нуждались в еще одном Mass Effect 3. Но получили именно его.

■■■

Занятно и то, что как детективная, так и паранормальная сюжетные ветки очень линейны с точки зрения геймплея. Это, с одной стороны, закономерно, с другой – слишком уж приближает игру к кино.

Тем не менее, когда Life is Strange отпускает героиню на волю, позволяет обследовать и прокомментировать каждую деталь окружения, поговорить с другими персонажами и принять решение, она кажется новым эталоном для всего жанра интерактивной драмы, стандартом, на который стоит ориентироваться всем последующим играм, развивающимся в этом направлении.

Если бы только она вся была такой. ■

ПОРАДОВАЛО:
– потрясающая работа художников, режиссеров и звукорежиссеров;
– невероятное внимание к деталям;
– теплая и искренняя первая половина игры.

ОГОРЧИЛО:
– игра пытается быть всем сразу, и это у нее не получается;
– простая детективная линия;
– слабая и предсказуемая развязка.

ДОЖДАЛИСЬ?
Life Is Strange с большой вероятностью разочарует вас в финале – но это не повод ее не проходить. Это одна из считанных игр, в которых такое пристальное внимание уделяется не геройствам, а простым людям. Ценить ее стоит уже хотя бы за это.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core, 2.2 ГГц, 4 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Dual Core 2.6 ГГц, 6 ГБ, 512 МБ видео

ЖАНР Roguelike
ИЗДАТЕЛЬ Daedalic Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Mandragora
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ daedalic.de/en/game/Skyhill

SKYHILL

ПРОЛЕТЫ ЯРОСТИ

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

Skyhill есть чем зацепить игрока. Первую пару часов вникать в суть происходящего по-настоящему интересно. Задумка здесь хорошая; неудивительно, что издавать игру взялась **Daedalic** (и особенно приятно, что разработкой занималась российская команда **Mandragora**).

Проблемы начинаются тогда, когда понимаешь, что, кроме удачной концепции, тут почти ничего и нет.

ГОРНИЧНАЯ ВСЕГДА СТУЧИТ ДВАЖДЫ

Skyhill – стоэтажная гостиница, а главного героя Перри Джейсона угораздило вселиться в пентхаус незадолго до апокалипсиса. В темных углах отеля засели не зомби, а чудовищные мутанты – по ним видно, что когда-то это были люди (кое-кто до сих пор выглядит как человек), но ни договориться с ними, ни прокрасться мимо не удастся: только бой и только насмерть.

На самом деле история не так проста, как видится, недаром тут сразу несколько концовок, в том числе очень надежно припрятанная секретная. Но сценарий, как бы хорош он ни был – а тексты тут приличные, – «рогалику» не особенно нужен. Skyhill же – самый обыкновенный «рогалик». Только в профиль.

В интуитивности игре не откажешь, цель ясна сразу: нам нужно вниз. Каждый этаж – лестничный пролет и две комнаты по бокам. Заходим, на «квестовый» манер подсвечиваем активные точки, собираем все, что можно, идем дальше. Есть только два серьезных препятствия: враги и голод.

С агрессивными уродцами все ясно, а вот почему наш постоялец не может

ЧТОБЫ СОБРАТЬ ЧТО-НИБУДЬ ПОЛЕЗНОЕ, надо найти что-нибудь не очень полезное, а потом долго возиться на экране инвентаря, прикидывая, чего еще не хватает

и десятка этажей пройти, не закусив стейком или вареным яйцом, непонятно. С каждым шагом сытость падает на единичку, уйдете в ноль – начнет убывать здоровье. Поспите в своей кровати – подлечитесь, но опять проголодаетесь.

Механика понятна, однако выбранный под нее параметр кажется надуманным. За примерами логичных решений далеко ходить не надо: есть Darkest Dungeon, где приключенцы страдают от расстройств психики. В мрачном небоскребе они тоже были бы уместны. Неужели стоило жертвовать здравым смыслом ради главной особенности Skyhill – создания предметов?

ЛЮБОВЬ К ЖИЗНИ

Случайно генерируемые комнаты – привычное дело. Иногда нож и аптечка находятся в первом же ящике, иной раз с людоедами приходится сражаться голыми руками. Самое интересное в Skyhill – удивительное умение Перри мастерить из простых вещей сложные.

Как правило, нам попадается всякий мусор: металлические пластины, доски, кофейные зерна... Секрет успеха – в сочетаниях предметов. Сырыми продуктами особо не наешься, но если пожарить выловленную в аквариуме рыбку, она станет

ТИПОВ ВРАГОВ ОЧЕНЬ МАЛО, и на обычной или низкой сложности со всей кунсткамерой можно познакомиться за пару прохождений

СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ очень мало. Одно из самых бестолковых — дед, предлагающий бартер. Жареная рыба в обмен на гнилую грушу? Серьезно?

намного питательнее. Удастся найти масло и хлеб – и вы надолго забудете про урчание в животе. Чем лучше кухня в пентхаусе, тем более замысловатые блюда появятся в вашем меню.

С оружием та же история. Джейсону свойственны сила, скорость, ловкость и меткость, их можно повышать по мере роста уровня героя, и чем выше любая из характеристик, тем больнее бьет связанное с ней оружие. Но опасность растет быстрее, чем плюсы к урону: выходить с палкой или ножом против тварей на нижних этажах – смерти подобно. А потому приходится импровизировать и создавать причудливые мечи-крюки и тому подобные штуки.

Естественно, как и в случае с готовкой, новые схемы открываются по мере улучшения пентхауса, поэтому с ходу рвануть на первый этаж не удастся.

Получается замкнутый круг: нам нужно побыстрее вниз, но если на лестничной площадке враг, то придется драться (из комнаты еще можно убежать), а если он очень силен, следует улучшить боевые навыки Перри, а чтобы их улучшить, надо облазить все доступные помещения, чтобы найти побольше продуктов, предметов и врагов, которые помогут подготовить Перри для встречи с еще более сильными врагами. Получившаяся цепочка длинна, и в ней полно слабых звеньев.

ЛЕСТНИЦА ПЕРРИ

Драки тут тривиальные: Перри и монстр встают друг напротив друга и в порядке очереди обмениваются пинками. Время от времени кто-то промахивается или наносит критический удар. Иногда наш герой получает возможность ударить дважды или трижды, а некоторые твари перед смертью могут вас отравить. И только.

Брони тут нет, приемов (оглушить чудовище или, скажем, ранить, чтобы оно истекало кровью) тоже. Побеждает тот, у кого крепче здоровье и кулаки. Совершенно неуместно в игре прицеливание в духе Fallout, скопированное по форме, но не по сути, ведь тут происходит обыденный размен: меньший шанс попадания против повышенного урона.

В недавно вышедшей The Age of Decadence сразу объясняют: смысл прицельных ударов в том, чтобы обездвижить, ослепить, дезориентировать врага. Покалечить его, чтоб он, в конце концов, слабее бил. В Skyhill ничего подобного нет.

Как нет и полноценных умений. Неудачные спуски открывают новые способности, которыми можно наделить Перри в следующее прохождение. На выбор есть по десять активных и пассивных навыков. Они могут здорово повлиять на прохождение (а могут не повлиять вовсе), но не разнообразят унылые схватки. Шанс один раз во сколько-то ходов убить противника первым же ударом? Невелика удача.

То, что в игре только один герой, тоже ничего хорошего не сулит: «рогалики» рассчитаны на множество прохождений, а неспешная походка Перри (слава богу, можно ускорить анимацию ходьбы) начинает раздражать уже в первые полтора часа.

Игра сильно полагается на случайности, но, право слово, арсенал фокусов у нее невелик. Трудность в том, что обычно Перри находит очень мало полезных вещей, и всегда приходится думать, как поступить дальше. Но удача – плохой геймдизайнер. И если поначалу серии промахов даже забавляют, то потом Skyhill просто надоедает.

■■■

Skyhill способна заинтриговать, но очень быстро приедается. Случайно генерируемые комнаты не отменяют того, что одному и тому же Перри раз за разом приходится проходить одни и те же этажи. Неплохие тексты, симпатичная картинка и масса вещей, которые можно собрать из подручного мусора, – это похвально. Но далеко не все, что нужно хорошему «рогалику». ■

ПОРАДОВАЛО:
– система создания предметов;
– скромный, но опрятный внешний вид;
– хороший сценарий с несколькими возможными развязками.

ОГОРЧИЛО:
– слабая боевая система;
– однообразие;
– мелкие недоработки (неудобный интерфейс производства, редкие баги и прочее).

ДОЖДАЛИСЬ?
Skyhill целиком вверила себя капризам фактора случайности, но контента в ней маловато. Немного поэкспериментировав с открытием новых навыков, вы очень быстро охладеете к игре.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,0
«Средне»

ЖАНР Стелс-экшен
ИЗДАТЕЛЬ Konami
РАЗРАБОТЧИК Kojima Productions
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC (начало 2016), PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ konami.jp/mgs5

METAL GEAR ONLINE

МИССИЯ ПРОВАЛЕНА

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН

6 октября состоялся консольный релиз Metal Gear Online – мультиплеерной составляющей недавно вышедшей The Phantom Pain (ПК-игроки получат свою версию в январе). Сама игра, при всех возможных претензиях к ней, стала одним из важнейших релизов года, и MGO я ждал с огромным интересом. Сами подумайте: лучший стелс современности, но в онлайне, с реальными людьми!

Заманчиво? Теоретически – да.

СЛУЧАЙНЫЙ ШПИОН

2015 год выдался для Konami непростым. Отмена новой части **Silent Hill**, увольнение Хидэо Кодзимы и все связанные с этим сложности, выход, по сути, незаконченной The Phantom Pain и, наконец, скандальное заявление о прекращении работы над играми класса AAA (позже, правда, опровергнутое). В цепочке неурядиц нашлось место и тем, что связаны с Metal Gear Online.

Доступ к сетевому режиму открывается после обновления игры. В главном меню появляется новый пункт, выбрав который вы столкнетесь с первой странностью: нельзя изменить внешность персонажа. Это можно провернуть только из самой The Phantom Pain.

Далее нужно выбрать класс: боец, снайпер или шпион. Но учтите, что класс намертво привязывается к персонажу и сменить его не получится, поэтому семь раз все обдумайте. Через несколько часов игра сдастся и позволит вам создать новых бойцов других классов, но развивать их придется с нуля. Еще одно странное решение.

Когда солдат будет создан, настанет время отправляться в бой. Можно выбрать сервер из списка, подключиться к случайному или создать свой. Но список серверов нельзя обновить, так что, если вы задали параметры поиска, а потом отвлеклись секунд на десять, готовьтесь к тому, что почти все места уже будут заняты (очередей на сервер тут нет, придется начинать поиск заново и надеяться, что повезет).

У ОНЛАЙНОВОГО РЕЖИМА появилось собственное меню

При подключении часто возникают ошибки, но, учитывая, что релиз только состоялся, это можно простить. Гораздо хуже другое – на дворе 2015 год, а в игре нет выделенных серверов. Хост может выкинуть из матча кого угодно просто потому, что захотел. Или просто выйти самому, после чего оставшиеся игроки не перейдут на другой сервер, а вылетят из игры без начисления опыта. И не важно, что сессия длилась полчаса и вы успели набить уйму очков. Теперь у вас их ноль.

Не очень понятно, что побудило разработчиков выбрать такой вариант. Лет десять назад на это можно было бы закрыть глаза, но сейчас уже нет.

НЕ ТУДА ВОЮЕШЬ!

Режимов в игре три: Bounty Hunter, Comm Control и Cloak and Dagger. Самый интересный – последний.

В Cloak and Dagger воюют две команды: одна, вооруженная огнестрельным оружием, охраняет несколько жестких дисков с секретными данными. Другая, имеющая лишь нелетальное оружие и маскирующее устройство, пытается эти диски выкрасть.

Тут MGO раскрывает весь свой потенциал: на экране начинается настоящий шпионский боевик с живыми актерами. Кто-то пытается занять хорошую снайперскую позицию и прикрыть своих, кто-то слаженно устраняет охрану, а кто-то кра-

НЕ БУДЕТЕ СМОТРЕТЬ ПО СТОРОНАМ — вас оглушат и эвакуируют. Хотя, скорее, просто пристрелят

В ПЕРЕРЫВАХ МЕЖДУ МАТЧАМИ можно побегать в свободном режиме. Очень удачное решение, позволяющее испытать в деле новую экипировку и просто перевести дух

дется мимо толпы врагов, охотясь за заветным диском. Противники в это время усиленно прочесывают карту, ставят ловушки и караулят секретные данные. Напряжение невероятное.

К Metal Gear Online было бы куда меньше претензий, если б все режимы оказались столь же интересны, как и C&D, и даже если бы они представляли собой вариации на тему. В конце концов, в стелсе и заключается смысл Metal Gear. Но они гораздо хуже, и виной тому не только геймдизайнеры, но и сами игроки.

Comm Control – типичный режим захвата и удержания точек. В Bounty Hunter у каждой команды есть тикеты, количество которых убывает с каждым убийством кого-то из членов вашей команды. Чем больше противников вы положили, тем выше награда за вашу голову. Пристрелили кого-то с пятью убийствами на счету – они идут в зачет вам. Но если вы решили оглушить противника и украсть его с помощью фултона, то очки плюсуются уже вашей команде в виде тикетов.

Тут и начинаются проблемы: вместо того чтобы действовать слаженно, грамотно устранять противников и фултонить их на базу, игроки берут пушки потяжелее, садятся в D-Walker и напрочь забывают про стелс. На карте разворачивается форменный **Call of Duty**, а весь шарм Metal Gear куда-то пропадает.

Часто случается, что вы оглушаете врага, пытаетесь отправить его фултоном, а к вам подбегает напарник, сбивает шар и приканчивает вашу добычу. Правильно, зачем добавлять очки команде, когда можно увеличить свои! Что печально, Metal Gear Online даже не пытается побудить игрока использовать скрытность и не наказывает за нарушение правил.

■■■

К Metal Gear Online остается еще много претензий и вопросов. Сможет ли Konami поддерживать игру? Добавят ли режимов (трех слишком мало). И главное – исправят ли недочеты? Возможно, ответ мы получим с выходом ПК-версии. А пока что проект, так здорово выглядевший в описании, сложно кому-то советовать. ■

ПОРАДОВАЛО:
– все еще превосходный стелс.

ОГОРЧИЛО:
– технические проблемы;
– мало режимов;
– стелс почти не используется.

ДОЖДАЛИСЬ?
Metal Gear Online – не обязательное и не очень хорошее мультиплеерное дополнение к замечательной The Phantom Pain. Потенциал у игры был огромный, но раскрыть его разработчики, увы, не смогли. В будущем, возможно, что-то изменится, но пока результат безрадостный.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,0

«Средне»

UNDERTALE

«Я ЗА МИР И ЗА ЛЮБОВЬ»

НЕЛЛИ СУВОРОВА

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК tobyfox
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ undertale.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core, 2 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Quad Core, 3 ГБ, 512 МБ видео

Кролик в панаме и майке-алкоголичке отказывается покупать мои товары. Не успеваю я поинтересоваться почему, как он поясняет: «Если б я покупал у всяких проходимцев куски стекла и бинты, то давно уже разорился бы». Я на мели, зато пауки лечат почти бесплатно, что приятно.

Полчаса уговариваю кусок желе уйти с миром и перестать меня бить. Безуспешно. Позже заставляю грустного призрака улыбнуться, и мы полюбовно расстаемся до следующего раза.

Цветок в горшке напоминает мне, что в прошлом сохранении от моей руки погиб кто-то невинный. Но на этот раз моя совесть чиста. Надеюсь.

ЗНАКОМЬТЕСЬ –Ториэль, ваш новый любимый персонаж

УБИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Undertale – первый и пока единственный игровой проект композитора **Homestuck** Тоби Фокса. Кампанию на Kickstarter он начал в 2014 году и вот совсем недавно выпустил готовую игру. Первоначальный посыл в ней такой – убивать необязательно, можно пожалеть врагов или просто убежать.

На этом принципе строится не столько боевая система, сколько философия игры. Вы можете убить хоть всех, но можете и давать им шанс высказаться, обнажить душу и, наконец, уйти с миром. Так везде. Геймплей, сюжет, даже графика и саундтрек никогда не подстраиваются под имеющиеся модели, в любой момент они могут начать развиваться в совершенно иной плоскости.

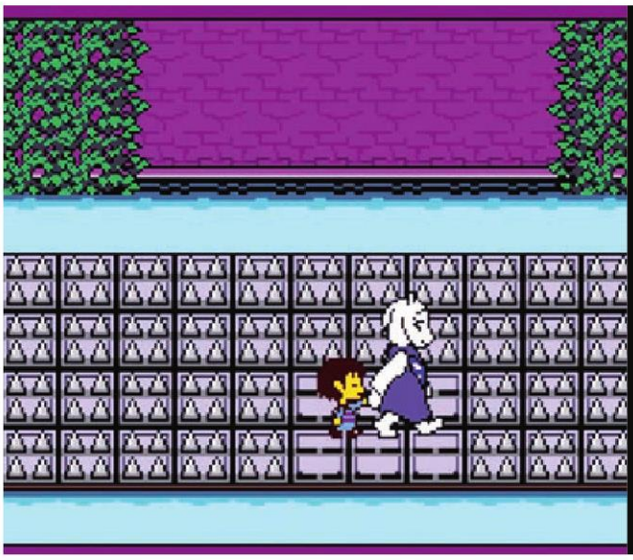
В играх нельзя достичь полной свободы, но Undertale с ее неуемной фантазией отчаянно к этому стремится. Почти линейная, коридорная игра на голову выше и умнее масштабных проектов с открытым миром – и только благодаря сумасшедшему воображению разработчика, благодаря трудолюбию и старанию автора. В ней нет ничего лишнего, продуманы даже незначительные мелочи, и в конце концов Тоби Фокс начинает казаться не то сумасшедшим, не то гением.

Не хочется слушать длинный монолог босса после очередного Game Over – пожалуйста, вот кнопка прямого перехода к битве, минуя тонну текста. Плохо относились к бегающим под ногами паучкам – вам это еще припомнит соответствующий босс.

И так далее. Оригинальность Undertale – в последовательном, аккуратном освобождении игрока от любых сковывающих догм и правил игрового процесса обычной пиксельной ролевой игры.

Сначала – обучение, где игрока буквально за ручку ведут от одного уровня к другому.

Затем первая битва, где игра раскрывается по-настоящему. Есть два пути – «бить в лицо» или попробовать уладить дело миром



И ЭТО ДАЖЕ НЕ МЕТАФОРА!

РАЗВЕ МОЖНО поднять руку на это создание? Конечно, можно

через разные действия. Набор их у каждого персонажа свой, и многие не окажут на врага никакого видимого эффекта. Можно просить пощады, можно обниматься или танцевать – к каждому нужен индивидуальный подход. Однажды вас могут попросить написать эссе о том, как прекрасен и крут ваш враг. Когда все потребности монстра будут удовлетворены, подключается еще одна кнопка – «жалость». Враг уходит с миром, а игрок – с деньгами, но без опыта. По идее, в конце игры у персонажа должен быть нулевой уровень без единого убийства. Но на самом деле все оборачивается иначе.

Уничтожив пару-тройку монстров без всякой задней мысли, однажды вы поймете, что не стоило сломя голову бросаться в бой и крушить все живое на своем пути. Следовало остановиться, поразмыслить над тем, какие последствия повлечет за собой каждое ваше действие.

Эта концепция ответственности игрока за все, что он творит, подана очень грамотно и адекватно – любое случайное убийство вам припомнят, может, не через час, но через два часа точно. И удар будет точечный, в самое сердце. Не так, как, например, в **Dishonored**, где определенное число трупов просто будет означать плохую концовку. Нет, здесь важно не количество, а качество: даже одна смерть нарушает гармонию мира Undertale и ведет к тому, что все персонажи начинают припоминать вам эту неоправданную жертву.

Но все же в каждой бочке меда есть ложка дегтя. Для Undertale ею стал специфический баланс. Игрок, решивший прийти к лучшей из концовок, должен ни разу никого не убить и не получить ни единицы опыта. Желание нести добро приносит персонажу под конец игры нулевой уровень и достаточно сложных последних боссов, разборки с которыми могут сильно подпортить впечатление от финала.

Это не **Final Fantasy**, где трехчасовая битва с каким-нибудь Ultima Weapon выглядит нужной и правильной. Самое интересное в Undertale вовсе не в каких-то испытаниях, но последнего (да и предпоследнего) босса в итоге объективно тяжелее победить, чем иного злодея в той же «Финалке». Это удручает.

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Напоминания о предыдущих грешках – не способ рассмешить или унизить. Эта игра просто вот такая, искренняя. Undertale не старается оправдать зло или добро, ничего не скрывает и не хранит до самого конца. Она настолько честна с игроком, насколько это возможно. Она – истинный манифест творческой свободы.

В этом отношении ее, как ни удивительно, можно сравнить с **Portal**: последовательное разрушение старых правил и построение новых, неожиданные заходы там, где, казалось, ничего нового уже придумать нельзя. В Undertale свобода проявляется прежде всего в возможности выбора пути: куда вы пойдете и когда – решайте сами, игра никуда не торопится.

К тому же она не создает искусственных условностей вроде «порога вхождения» или «игрового багажа», а отсылки и шутки «для своих» (из которых многим больше всего запоминаются говорящие соответствующими шрифтами братья-скелеты Sans и Papyrus) не создают впечатление «закрытости» от неподготовленного игрока, как это часто бывает с проектами, глубоко связанными с массовой культурой.

Образ дома становится одним из ее сюжетообразующих элементов. Вокруг него развивается мысль о необходимости больше думать о других, о том, что принцип «убей или будь убит» не может привести к хорошему исходу. И не важно, человек ты или монстр. Такие поразительно простые вещи приобретают в Undertale глобальный, общечеловеческий смысл, поражают в самое сердце и надолго остаются в памяти.

«Если вы любите поиграть в инди и поплакать после, поиграйте в мою игру», – гласит закрепленный твит на странице все того же Тоби Фокса, и это, пожалуй, самый емкий способ описать всю гамму эмоций от прохождения игры. Он честно признается, что не ожидал такого успеха.

И неудивительно: вложив столько творческих усилий в одно начинание, невольно начинаешь понимать, что твой проект уже вышел за пределы твоего понимания и начал жить своей жизнью. Так в общем-то и делается искусство, и к такому подходу пришел Тоби Фокс во всем, что касается Undertale, – от сценария до саундтрека.

И, в конце концов, Undertale просто очень смешная. Это видно уже по тому, сколько людей в своих обзорах для Steam ограничились строчкой вроде «Я сходил на свидание со скелетом» или «Здесь можно притвориться собакой и приручить другую собаку». В своей ироничности игра может показаться чересчур навязчивой, но конечная картинка все равно складывается очень гармоничная. В этом вся Undertale: прямолинейная, честная и ничуть не страшится переборщить. ■

ПОРАДОВАЛО:
– нестандартный подход к любым вещам;
– потрясающий юмор;
– добрая и душевная история.

ОГОРЧИЛО:
– за свои грехи надо отвечать самому;
– после прохождения чувствуешь тоску и отчаянное желание вернуться;
– иногда атмосфера рассеивается из-за шаткого баланса.

ДОЖДАЛИСЬ?
Очень редко появляется настолько правильная игра без явных противоречий самой себе. И еще реже можно прочувствовать все, о чем говорят на экране, так, что вопросов к разработчику не возникнет. Вы зададите их самому себе. Именно ради этого стоит поиграть в Undertale.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

ЖАНР Адвенчура
РАЗРАБОТЧИК THE BROTHERHOOD
ИЗДАТЕЛЬ Daedalic Entertainment
ПЛАТФОРМА PC
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
САЙТ ИГРЫ stasisgame.com

STASIS

КОСМИЧЕСКАЯ КЛАССИКА

ПАВЕЛ БАЖИН

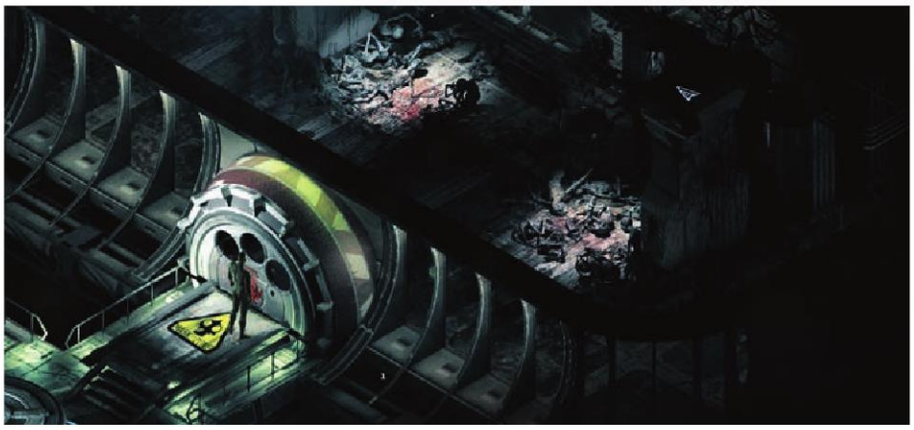
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
процессор уровня Core 2 Duo, 2 ГБ, видеокарта уровня NVIDIA GeForce 205

Кажется, что **Stasis** – это пришелец из далекого прошлого, образцовый ретроквест, полностью воссоздающий геймплей и атмосферу адвенчур 1990-х, со всеми их достоинствами и недостатками. Как такая игра могла появиться в 2015 году и что она из себя представляет?

ЧЕЛОВЕК-ОРКЕСТР

Если посмотреть в титрах Stasis на состав студии **THE BROTHERHOOD**, можно увидеть там более десятка имен. Однако у студии нет ни офиса, ни штата. Нет даже сторонних аутсорсеров, делающих модели и текстуры. Вся студия – это ровно один человек, Кристофер Бишоф. Иногда ему помогает брат и другие родственники, так что для солидности он включил их в число разработчиков. Кристофер живет в южноафриканском городе Йоханнесбурге и до успешной кампании на Kickstarter работал моделлером, создавая трехмерные визуализации домов, квартир и прочей архитектуры. Когда пять лет назад он решил заняться созданием собственной игры, то не мог позволить себе оставить профессию, и ему приходилось работать урывками, в свободное время, вечерами и по выходным.

Собранная на Kickstarter сотня тысяч долларов позволила нанять музыкантов Марка Моргана и Даниеля Садовски, которые написали классные эмбиентные композиции, а также пару профессиональных актеров, чтобы дать героям «крутые» голливудские голоса. Еще краудфандинговая кампания подарила Кристоферу возможность уйти с работы и заняться своим проектом вплотную – ведь после нее он был уверен, что Stasis вызывает у людей немалый интерес. «Я бы закончил ее в любом случае, так как я вообще очень упертый по натуре, но это заняло бы у меня намного больше времени», – говорит Бишоф.



Впрочем, даже с деньгами от Kickstarter релиз задержался ровно на год: вместо августа 2014 года Stasis вышла в августе 2015-го.

КЛАССИЧЕСКИ КЛАССИЧЕСКАЯ КЛАССИКА

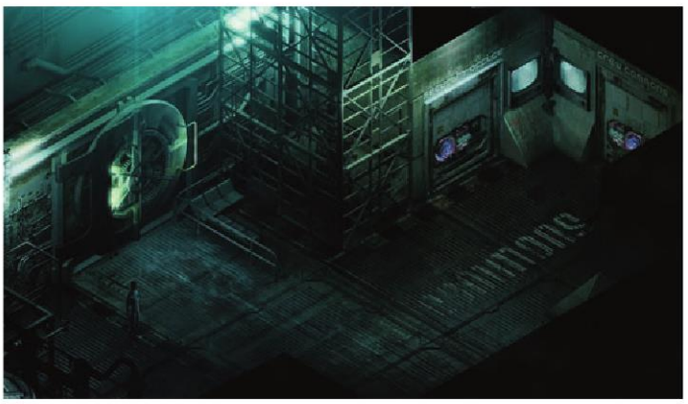
Когда говорят о Stasis, абсолютно все упоминают слово «классический». Не будем противиться соблазну и тоже его употребим: Stasis – это классическая point & click адвенчура с классическим геймплеем и классическими геймдизайнерскими решениями. Если вам это ничего не сказало, можете заменить слово «классический» на «устаревший» или «архаичный» и прочитать заново.

Да, стандарты девяностых перекочевали в игру без каких-либо изменений (даже поддержки HD-разрешения нет!), так что, если в юности вы не освоили премудрости пиксельхантинга и не имеете привычки применять все содержимое инвентаря на любой активной области, с прохождением у вас могут возникнуть серьезные проблемы.

Но это, как говорится, не баг, а самая настоящая фича. Кристофер признался, что черпал вдохновение в лукасартсовских квестах: «Я хотел создать игру, которая вернула бы мне те чувства, которые я испытывал, блуждая по Кокиту в **The Dig** или беря управление над межзвездным мусоровозом в **Space Quest 5**». В качестве источника вдохновения он указал также знаменитый Sanitarium, и, надо сказать, его влияние (как и The Dig) действительно очень чувствуется.

Зато от Space Quest 5 игра позаимствовала немного, разве что общую любовь к американскому кино: к примеру, Бишоф не мог удержаться, чтобы не добавить отсылку к фильму «Чужой». «Вселенная игры и сюжет создавались под влиянием научной фантастики и фильмов ужасов семидесятых-восьмидесятых годов, таких как «**Чужой**» и «**Нечто**», и более поздних типа «**Горизонта событий**» или «**Пекла**». Вся игра – это любовное послание тем вещам, которые я и мой брат считаем очень крутыми», – говорит Крис.

В ИГРЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ довольно много малоаппетитных сцен. Например, придется вскрывать себе позвоночник роботом-хирургом, поджаривать морг и доставать из дымящегося трупика монтировку



КРИСТОФЕР ЗАЯВИЛ, что при работе над дизайном его вдохновляла не только Dead Space, но и первые Fallout. Местами это очень заметно. Допустим, этот кадр вполне мог бы подойти какому-нибудь Убежищу

ОТСЫЛКА К «ЧУЖОМУ»: одна из выживших сотрудниц компании просит ее убить. Живых тут мало, так что подобные встречи редки, зато есть много дневников, из которых можно узнать историю последних месяцев жизни корабля

МЕРТВЫЙ КОСМОС

Действие Stasis разворачивается на огромном космическом корабле «Грумлейк», представляющем собой передовую научную лабораторию на орбите Нептуна. Двигатели корабля работают, но он все равно медленно падает на поверхность планеты. Один из анабиозных отсеков вдруг приходит в действие; выдернутый из долгого криогенного сна человек мучительно приходит в себя.

Зовут его Джон Марачек, и он помнит, что вместе с женой и дочерью летел на Титан, но место, где он оказался, не походит ни на корабль, на котором он летел, ни на место назначения. Семья пропала, никого нет, и даже пожаловаться некому. Все болит, сердце колотится так, будто вот-вот остановится, а механический голос услужливо подтверждает, что, мол, все верно, дела плохи: ребра сломаны, сердечная мышца атрофирована, наблюдается аритмия и высокая вероятность пневмоторакса.

Вот так еле бредущий, стонущий и держащийся за сердце человек, не понимающий, где он оказался и что происходит, отправляется в путешествие по внутренностям огромного корабля. Не будем раскрывать подробности этого путешествия, разве что отметим, что сюжет не блещет оригинальностью, хотя чувство любопытства и желание узнать, что будет дальше, не отпускает на всем протяжении игры.

Скомканную концовку также нельзя отнести к достоинствам. От инди-игры ожидаешь более глубокого или, на худой конец, артхаусного подхода к финальной сцене. Здесь же заранее раскрывают все страшные тайны и плетущиеся интриги, карают невиновных и награждают непричастных, после чего завершают историю тонким намеком на возможное продолжение.

Работа Кристофера с архитектурным дизайном не прошла даром – игровые локации выполнены блестяще. В плане же арт-дизайна Stasis не что иное, как 2D-версия Dead Space, чего сам разработчик ничуть не отрицает. В плане атмосферы игра даже превосходит своего трехмерного «конкурента»: практически полное отсутствие сражений лишь усиливает чувство страха и одиночества. Впечатлительные люди даже относят игру к жанру хорроров, но это очень субъективно. Там, где один повизгивает от страха при виде каждой промелькнувшей тени, другой лишь хмыкает и загоняет курсором героя игры в самые жуткие места.

■■■

Почти все современные игры проходят через тестирование фокус-группами. Разработчики приглашают обычных игроков и дают им поиграть в альфа-версию. Если они где-то что-то не поймут или где-то застрянут, это место переделывают и упрощают. Именно поэтому игры типа Stasis сегодня не могут появиться в «большой» индустрии – среднестатистический современный геймер застрянет в ней через пять минут, на чем его знакомство с игрой и закончится. Если бы Stasis вышла двадцать лет назад, она вполне могла бы разойтись миллионными тиражами и завоевать пару-другую номинаций «Адвенчура года». Сегодня же, несмотря на овации любителей жанра и хвалебные обзоры от монстров западной игровой прессы (IGN, RPS, Kotaku), игра так и не может найти свою аудиторию. Продажи в Steam составили менее 15 тысяч копий. Но мы не издатели и не разработчики, а потому можем себе позволить не мерить качество игры по продажам. ■

ПОРАДОВАЛО:
– Отсылки к популярным фильмам;
– Игра настолько атмосферная, что вызывает постоянное чувство тревоги;
– Можно вскрыть себе позвоночник.

ОГОРЧИЛО:
– Архаичная подача истории;
– Не слишком впечатляющая концовка.

ДОЖДАЛИСЬ?
Нишевая игра строго для тех, кто вырос на квестах девяностых годов либо хорошо поднаторел в пиксельхантинге и решении задач. Все прочие в процессе прохождения могут зайти в тупик, впасть во фрустрацию, озлобиться и пожелать герою поскорее сдохнуть.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Everything Unlimited Ltd.
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ thebeginnersgui.de

BEGINNER'S GUIDE

КТО ТВОЙ ДРУГ?

НЕЛЛИ СУВОРОВА

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: P4, 3.0 ГГц, 2 ГБ, 128 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** P4, 3.0 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Однажды Дэви Риден придумал **The Stanley Parable** – «довольно абсурдную», как он сам говорит, историю, о которой до сих пор говорят на каждом углу. В **The Beginner's Guide** он рассказывает совсем другую историю, но тоже очень нетипичными методами.

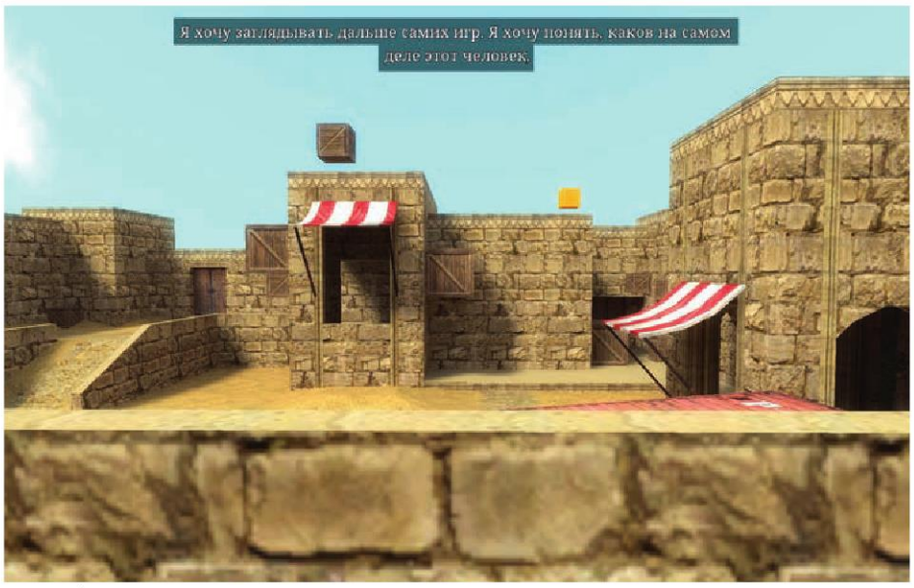
Кода – друг Ридена, долгое время делавший игры «в стол». Он никогда не издавал их и даже не пытался сделать так, чтобы в них можно было играть. Но Риден очень хочет их показать, чтобы мы вместе с ним разобрались, что творится у Коды в голове.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОРТРЕТ

Пока мы бегаем по одному из уровней, Риден честно признается, что игры Коды в свое время вдохновили его, дали ему толчок для творчества. Они чисто по-человечески ему близки, поэтому он рассказывает о них с какой-то совершенно непередаваемой любовью. И именно этот его энтузиазм, с которым он рассказывает о творчестве своего друга, здорово подстегивает и заставляет играть дальше.

Мы движемся от одной небольшой игры к другой. Риден все время ищет и объясняет смыслы, заложенные в эти зарисовки, даже в те моменты, когда нам кажется, что это и не нужно. Каждая игра Коды в чем-то уникальна, хоть и все они фактически – коридорные уровни, построенные на движке Source.

Большая часть игр Коды будто нарочно сделана для того, чтобы игрок поскорее их бросил, и на основе этого можно сделать вывод, что Кода – интроверт и социопат. Но правда ли это? Чем дальше, тем больше The Beginner's Guide дает поводов не согласиться с рассказчиком. Кода часто добавляет в свои игры небольшие диалоги или заметки, и в какой-то момент Риден начинает видеть в этом мрачное свидетельство одиночества друга, его желание хоть с кем-то поговорить. Но почему-то не покидает ощущение, что Риден ошибается.



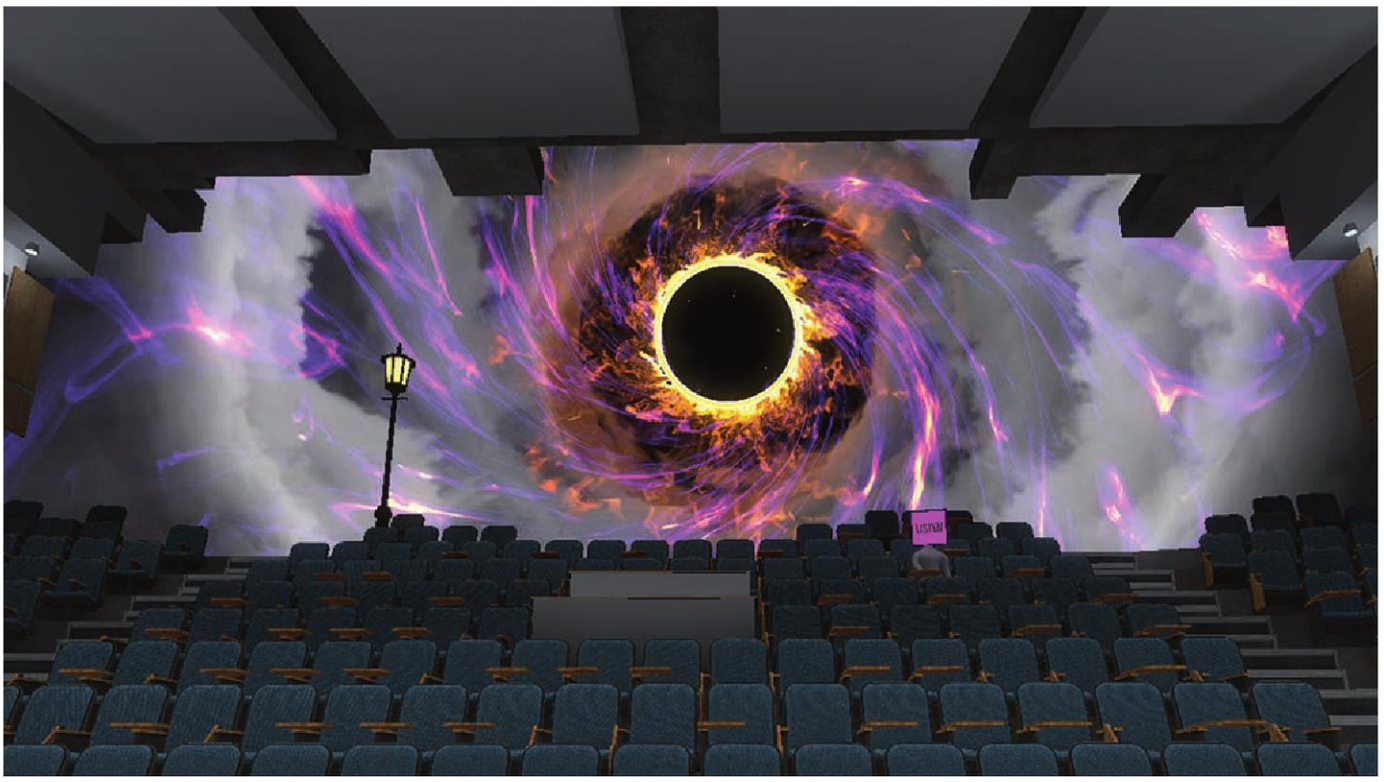
ПОПРОБУЙТЕ НЕ ЗАКРИЧАТЬ в этом месте: «Fire in the hole!»

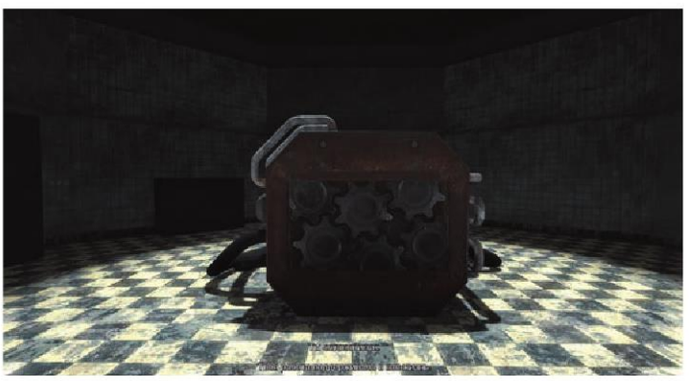
СВЕТ В КОНЦЕ ТОННЕЛЯ

В самом ли деле это одиночество – или все-таки творческое любопытство? Желание выйти за рамки действительности, желание вложить в игру частицу своей души?

Сцены «игровых диалогов» Коды с самим собой просто потрясающие – и видя то, как истолковывает их Риден, хочется спорить с ним до хрипоты, доказывая, что он не так все понял. Однажды вы понимаете, что с ним можно и нужно спорить. Слепо идти по пути, который предпочел Риден, – значит забыть, что игры эти делал Кода, а не он. Риден часто ссылается на депрессию и одиночество Коды, его бытовой пессимизм. Но как человек, столь глубоко погруженный в депрессию, мог сделать конечной целью всех своих игр ярко сияющий фонарь?

Конечно, смыслов в The Beginner's Guide много, даже слишком, и в этом ее главная проблема. Игры Коды обрываются на интересных местах, и Риден в определенный момент, не оставив нам выбора, просто переносит нас на другой уровень, хотя все еще хочется до конца насладиться предыдущим. Риден рушит рамки этих игр, лиша-





КОДА ОБОЖАЕТ атмосферную урбанистику

ЧЕМ БЫ ОНО НИ БЫЛО – выглядит зловеще

ет их собственного смысла и подчиняет логике своего рассказа.

Представьте, что в каждом из волнующих и запутанных моментов в любой из **Metal Gear** из-за края экрана вдруг вылезал друг Кодзимы и отвечал на вопросы «что Кодзима хотел сказать вот тем моментом» или «как пройти Психо Мантиса», притом так, как он сам это видит. Тогда игра разрушилась бы или же, как в случае The Beginner's Guide, в корне поменяла бы все заложенные в нее смыслы. То, что Риден принимает жизненный принцип Коды, его независимость как художника, за «депрессию», – большая ошибка.

Возможно.

■■■

The Beginner's Guide раскрывает две крайности творческого процесса. С одной стороны – открытость Ридена как персонажа, рассказчика, его желание все подробно разжевать. С другой – кажущийся замкнутым Кода, делающий игры для себя.

И между ними – снова Риден, но уже как создатель игры, остро чувствующий эти две крайности.

Он показывает, что игры на самом деле позволяют сказать об их авторе. Это тонкая и интересная, глубокая работа, погружающая в переживания автора и заставляющая взглянуть на мир его глазами. Существовал Кода или нет – неважно. Главное, что благодаря ему реальный Дэви Риден сумел понять, как ему жить дальше и в каком направлении развивать свое творчество, как жить со всей этой славой, свалившейся на него после релиза The Stanley Parable.

The Beginner's Guide блестяще держит в напряжении все полтора-два часа прохождения, и все с ней было бы прекрасно, не будь ошеломляющий финал настолько внезапным и обрывающим повествование там, где, казалось бы, еще многое стоило сказать. В этом The Beginner's Guide становится слишком уж личной: где Риден хочет закончить игру, там она и кончается. Хорошо это или плохо, пусть каждый игрок решит для себя сам. ■

ПОРАДОВАЛО:
– каждая часть истории интересна по-своему;
– персонажей всего двое – но они потрясающе глубокие;
– интересная, неглупая и очень личная история.

ОГОРЧИЛО:
– в финале можно было бы сказать куда больше;
– нельзя проходить игры так, как их задумывал автор.

ДОЖДАЛИСЬ?
Блестящая исповедь разработчика Дэви Ридена. Искренняя, лишенная надуманности и пафоса, она прекрасна сама по себе и производит на каждого игрока по-настоящему сильное впечатление.
И ее уж точно не нужно сравнивать с The Stanley Parable.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отлично»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2.4 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core 2 Duo, 2.4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

PRISON ARCHITECT

ЛЮБОВЬ СТРОГОГО РЕЖИМА

КИРИЛЛ СИПУХИН

Вещи вроде «Зеленой мили» и «Побега из Шоушенка» приучили многих смотреть на тюрьмы как на прибежище печальных романтиков, замученных жизнью. Пока Энди Дюфрейн копал себе путь из Шоушенка, зритель, утирая глаза платочком, искренне за него радовался.

Однако если бы все были такими же невиновными, как он, тюрьмы не строили бы.

Строительство мест не столь отдаленных в **Prison Architect** – это, конечно, развлечение, но не стоит недооценивать коварство заключенных и бюрократов. Чтобы тюрьма заработала, надо всего-то поставить четыре стены квадратом, начертить расположение камер, подвести пару метров труб и проводов и запустить в свое творение толпу маньяков и садистов. Однако уже к вечеру первого дня вы обнаружите, что заключенные отправили всю охрану на больничный, а сами мчатся на угнанном мусоровозе в сторону Мексики.

КНУТ, ПРЯНИК И ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ СТУЛ

Создавая первый тюремный проект, надо планировать каждый свой шаг, рассчитывать бюджет на несколько игровых дней вперед, учитывать случайные события и ситуации. Построили вы, например, несколько надежных камер, наняли двухметровых охранников в броне и с ружьями, запустили в коридоры собак, а на утренней проверке камеры оказались пусты, потому что заключенные прорыли наружу тунели с помощью ложек, унитазных сливов и такой-то бабушки.

ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР «Алькатрас». Нет, карту торговых залов не дадим

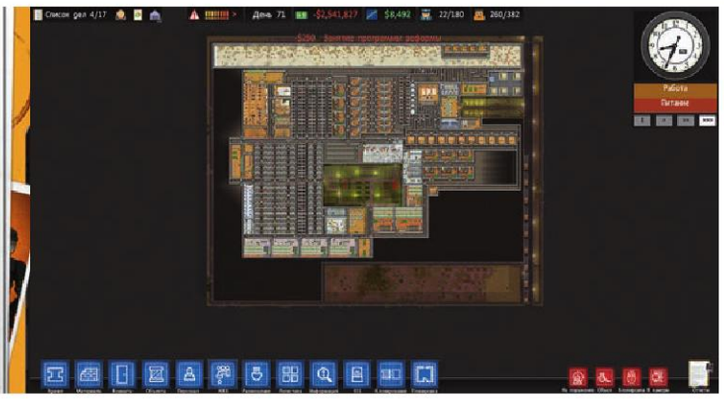
СПАТЬ заключенным придется в тесноте и под шум работающих станков. Но хотя бы в тепле

И это лишь одна из сотни возможных проблем. Пожары, потопы, криминальные банды, регулярные бунты не дадут вам расслабиться и заняться спокойным строительством. Вы же не «Икею» строите, в тюремном бизнесе все серьезно.

Так что возведение стен – наименьшая из забот. Главное тут – не построить надежную тюрьму, а сделать так, чтобы она работала. На этом месте подключается внутриигровая экономика, на которую влияет даже то, в каком настроении просыпаются ваши узники.

Если они устали, то не станут работать, учиться, замещать уборщиков или мастерить автомобильные номерные знаки на экспорт. Вместо этого они будут устраивать драки с применением всех найденных в тюрьме предметов, воровать ключи, оружие, пьянствовать и отказываться посещать курсы реабилитации.

ИНОГДА к вам будут захаживать знакомые люди

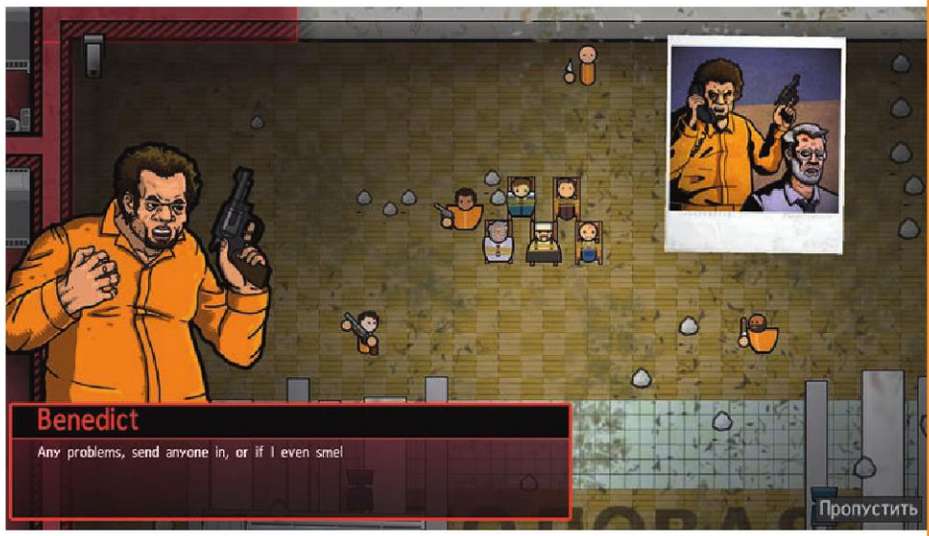


БОЛЬШАЯ ТЮРЬМА – вовсе не залог финансового благополучия. Иногда даже совсем наоборот

Если будете заботиться о заключенных, предоставлять им время для свиданий, саморазвития и какую-никакую свободу перемещения, они ответят вам тем же: не будут губить ваших охранников, зато станут активно трудиться на благо тюремного бюджета.

Каждый заключенный имеет имя, биографию, пороки и несет на плечах груз вины. Осужденные за легкие преступления сидят недолго, не лезут в драки, не любят бунтовать и уж точно никогда не покусают патрульную собаку. Обычные узники, совершившие преступления средней тяжести, просидят дольше, поэтому с радостью на вас поработают, чтобы уменьшить себе срок.

А вот с теми, кого посадили за насилие, пытки и убийства, вы однозначно намучаетесь. За них, правда, хорошо платят, но эти люди не упустят возможности уничтожить сдерживающий их режим. Чтобы перевоспитать таких, потребуется очень много времени, сил и средств.



НЕ ТАРАНТИНО, не Тарантино...

ДЕНЬ ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ

Prison Architect – это прежде всего песочница для экспериментов. Устанавливайте режим любой жесткости, заставляйте заключенных ишачить по четырнадцать часов, среди ночи устраивайте в их камерах полный досмотр, бейте электричеством, сажайте в карцер без туалета на пару суток. Эффект будет примерно тем же, только ненависть заключенных может однажды перехлестнуть через край.

Обращению со всем этим учит добавленная к релизу кампания из пяти эпизодов: в каждом из них разные сюжеты и разные персонажи. Это не самая важная и далеко не самая интересная часть игры, от нее веет безысходностью, ощутимо диссонирующей со стилистикой **Prison Architect** и ее веселым взглядом на вещи.

Но если воспринимать кампанию как расширенное обучение, она пойдет куда легче. Тут научат и строить, и зарабатывать, и вызывать спецназ и пожарных, если ситуация в тюрьме выйдет из-под контроля.

Во втором релизном режиме – «Побег» – вы заселяетесь в любую отстроенную тюрьму, свою или чужую, как обычный заключенный. Способов сбежать два: начать буйствовать, зарабатывая репутацию и сторонников, а потом устроить кровавый бунт либо найти ложку и копать туннель на свободу через упомянутый выше унитаз. Развлечение вышло, увы, на один раз – с **The Escapists** этот режим и рядом не лежал.

■■■

За три года раннего доступа Introversion ввели массу систем и механик – на самом деле это просто огромный симулятор, – но до сих пор еще полно вещей, которые следует отладить. ИИ глуп и без четких указаний путается в трех соснах, а глухие «тормоза» в большого размера тюрьмах (независимо от уровня «железа») намекают на то, что мобильная версия игры – задумка спорная.

Сами авторы доводят проект до ума весьма неторопливо, поэтому игроки уже давно добавили кучу вещей и функций модификациями. В Steam Workshop есть, например, классические двухъярусные нары – они имеются в любой настоящей тюрьме, но у разработчиков **Prison Architect** руки до них пока не дошли.

Словом, **Prison Architect** хоть и не до конца достоверный симулятор тюрьмы, но зато дает большой простор для творчества – своеобразного и занимательного. Кому-то понравится возводить большие тюрьмы, приносящие миллионы долларов дохода, а кто-то пойдет дальше – в модостроительство. Это интересно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– Масса возможностей создать единственную в своем роде тюрьму;
– среди многообразной толпы заключенных попадаются реальные знаменитости;
– можно играть дни напролет – не надоедает.

ОГОРЧИЛО:
– нет меню и многих давным-давно обещанных элементов;
– количество багов не уменьшается, они лишь меняются местами;
– новые режимы разочаровывают.

ДОЖДАЛИСЬ?
Изобретательная, продуманная, сложная и веселая игра, которой есть куда расти и к чему стремиться. Здесь вы не просто строите тюрьмы, вы исправляете судьбы, лечите (или калечите) чьи-то жизни. И это уже совсем не то, что обычный строительный симулятор.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ 2K Sports
РАЗРАБОТЧИК Visual Concepts
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ 2k.com/games/nba-2k16

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 2.4 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

NBA 2K16

БАСКЕТБОЛЬНЫЙ СПЕКТАКЛЬ

ФЕДОР СИВОВ

С тех пор как в 2012 году **NBA 2K** попала в продюсерские руки рэпера Jay Z, она становилась только насыщеннее и разнообразнее, не теряя реализма в игровом процессе. Виртуальный баскетбол сначала ошеломлял роскошным саундтреком, подобранным лично Jay Z, затем феноменальной для спортивных симуляторов графикой, обилием режимов и подачей.

Но серия и не думает почивать на лаврах. Даже в условиях весьма малой конкуренции – **NBA Live** все еще не способна сражаться на равных – разработчики каждый год удивляют.

КОГДА ДЕНЬГИ НЕ ПОРТЯТ

NBA 2K16 добавляет индивидуальности традиционно скучным карьерным и сетевым режимам. Прежде чем приступить к ним, нужно, как и раньше, создать собственного баскетболиста, ведь по меньшей мере три режима завязаны на игру за вашего аватара.

Главный из них, конечно же, режим карьеры (My Career). Он изменился больше всего, и в основном благодаря Спайку Ли, возможно, известному вам по картинам «**Не пойман – не вор**» и «**Малкольм Икс**». Первый темнокожий режиссер Голливуда написал и поставил историю о молодом парне, мечтающем пробиться в самую престижную баскетбольную лигу NBA. Мечта юного дарования быстро сбывается, и далее драма разворачивается вокруг денег и славы, ведь даже ближайшие родственники пытаются примазаться к успеху.

Похоже, Спайк Ли просто сделал то, что умеет лучше всего: снял фильм. Кино про закулисную жизнь баскетболиста, показывающее, чем он занимается за пределами матчей и тренировок (так же было в **Fight Night Champion**, только про боксера).

На такую историю даже неплохо было бы сходить в кинотеатр. Жаль только, что под игру она никак не адаптирована. Ни проигрыш, ни успех на площадке не влияют на развитие событий. Более того, иногда персонажи подводят героя к принятию важного решения – например, остаться еще на год в колледже или попытать силы на драфте в NBA, – но оказывается, что его судьба предрешена сценарием.

Первые сезоны в школе и университете ничего не решают, к тому же в этот период нельзя развивать персонажа. В результате на драфте игрока выбирают с унизительным рейтингом «55», низким даже для Лиги развития НБА. Уровень баскетболиста растет мучительно долго, едва ли не вынуждая покупать очки развития за деньги. Зато как только закончится сюжетная кампания от Спайка Ли (примерно четыре-пять часов), начнется та самая карьера **NBA 2K** с полноценными сезонами из восьмидесяти двух игр и разнообразными занятиями между матчами: тренировкой, тусовкой со звездами NBA и появлением на публичных мероприятиях.

Другие режимы изменились куда меньше, но по-прежнему интригуют, а от их количества глаза разбегаются.

Когда удастся достигнуть достойного уровня, будет не стыдно заглянуть своим игровым воплощением на сетевые площадки и посостязаться в дворовом баскетболе с другими игроками (MyPark), поучаствовать в онлайновых матчах 5x5 или создать с друзьями собственный клуб, разработать для него экипировку и корт (Pro2M).

Не менее интересна и карьера от лица тренера (MyGM), где, помимо управления командой и персоналом, покупки игроков и решения общих задач вроде установки цены на билеты, нужно иногда заглядывать в кабинет владельца клуба, отчиты-

ПОСЛЕ КАЖДОГО МАТЧА ведущие в студии выбирают лучшего игрока. За столом сидят два бывших баскетболиста Шакил О'Нил и Кенни Смит, а с ними комментатор Эрни Джонс

В ПЕРЕРЫВАХ МЕЖДУ МАТЧАМИ можно побегать в свободном режиме. Очень удачное решение, позволяющее испытать в деле новую экипировку и просто перевести дух

ваться о проделанной работе и обсуждать дальнейшие действия. У режима есть сетевой близнец (MyLeague), где вам предстоит выступить против двадцати девяти реальных игроков.

Как любой уважающий себя спортивный симулятор, **NBA 2K16** не мог обойтись без карточного режима (MyTeam). Он немногим отличается от той же **FIFA Ultimate Team**, и здесь так же сложно накопить на стоящих игроков. Зато его в этот раз разнообразили сетевыми состязаниями 3x3.

ТРЕХОЧКОВЫЙ

Когда же дело доходит до баскетбольной площадки, **NBA 2K16** показывает, что и здесь ей есть чем удивить. За год заметно поумнел ИИ. Оборона меньше хромает, ее не так просто пройти наскоком или выполнив пару простых финтов. Приходится формировать комбинации и думать наперед.

Защищаться теперь тоже сложнее: недостаточно перекрыть оппонента – нужно предугадывать его действия, чтобы вовремя отнять мяч, заблокировать бросок или передачу. А сам противник так и норовит вырваться, сместиться на удобную позицию или увести вас в сторону и открыть пространство для своего напарника.

В **NBA 2K16** очень живой, умный и разнообразный баскетбол. В футбольных и хоккейных симуляторах клубы играют более или менее сходным образом, а именитых игроков выделяют в основном фирменные финты, но **NBA 2K16** радует уникальными стилями команд и игроков.

Леброн Джеймс и Джеймс Харден сразу выделяются своими молниеносными проходами к кольцу, а Энтони Дэвис постоянно борется за лучшую позицию для броска и умело ставит блок.

В большинстве случаев матчи выигрываются благодаря индивидуальному мастерству игроков, но некоторые команды показывают выразительную и неповторимую игру: одни уходят в оборону и ждут возможности для контратаки, другие стараются любой ценой отобрать мяч и перейти в нападение, третьи демонстрируют отработанную позиционную или комбинационную игру.

Бывает даже, что при сильном прессинге у противника сдают нервы и он начинает беспрерывно фолить от злости.

Есть только одна проблема: у **NBA 2K16** высокий порог вхождения для новичков. Кому-то будет не совсем очевидна разница между передачей из рук в руки и передачей с отскоком от площадки. А мы до сих пор не привыкли к тому, что за финт и удар отвечает один и тот же стик. Игре очень не помешала бы система обучения, как в **FIFA** или **NHL**.

■■■

В **NBA 2K16** масса интересных режимов, она отточена до блеска, умеет себя подать, и, что важнее всего, ее геймплей глубок и разнообразен. Сложно сказать, найдутся ли аспекты баскетбола, которые разработчики не сумели осветить. Для полного счастья не хватает разве что большего выбора европейских команд и полноценной российской лиги.

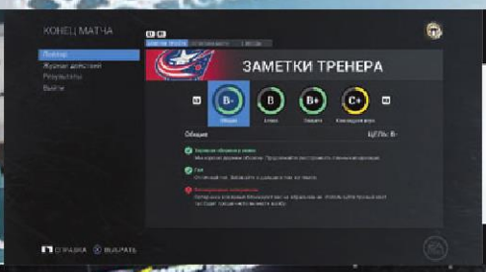
Делать игру лучше и удивлять с каждым годом все труднее, но 2K это удается. Разработчики не боятся идти на эксперименты. И хотя не все из них – как вот режиссерская работа Спайка Ли – оказываются удачными, этот подход делает **NBA 2K** самой богатой, интересной и увлекательной серией спортивных симуляторов. ■

ПОРАДОВАЛО:
- обилие интересных режимов;
- игра правдоподобно отражает стили отдельных игроков и команд;
- традиционно замечательный саундтрек и графика;
- продвинутый и непредсказуемый ИИ противников.

ОГОРЧИЛО:
- постановка Спайка Ли не идет игре на пользу;
- в некоторых режимах приходится слишком долго развиваться и копить на новых игроков, если не платить.

ДОЖДАЛИСЬ?
NBA 2K16 – жемчужина среди однотипных спортивных симуляторов. Правда, сюжетный режим кажется недоработанным, зато там, где другие игры используют традиционный подход, **NBA 2K16** действует нестандартно и изобретательно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отлично»



ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ EA Sports
РАЗРАБОТЧИК EA Canada
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ easports.com/nhl

NHL 16

ИСПРАВЛЯЕМСЯ

ФЕДОР СИВОВ

В прошлом году **NHL**, подобно другим спортивным симуляторам (как, например, **F1**), пал жертвой смены поколения консолей. После прорывных частей 2012–2014 годов очень непривычно было видеть куцую версию из чуть ли не двух с половиной режимов. Масштаб бедствия вырисовывался такой, что форумы просто полыхали от гневных отзывов, а журналисты абзацами перечисляли потери.

Заверения разработчиков в том, что они «не успели протестировать», и последующие бесплатные дополнения, вернувшие часть режимов, помогли плохо, неприятный осадок все равно остался. Загладить вину должна была новая часть.

ХОККЕЙНОЕ ШОУ

На самый главный вопрос ответим сразу: **NHL 16** стала разнообразнее. Главное меню пестрит вновь появившимися режимами: тут и сетевая командная игра, и сезоны (вне карьеры), и карьеры за игрока (Be a Legend) и менеджера, и EA Sports Hockey League. Вернулась возможность создавать своих игроков и менять составы команд. По-прежнему не хватает игр за классические команды (Winter Classic и NHL 94 Anniversary), но по части набора режимов NHL 16 сравнялась со спортивными играми от EA Sports, что уже хорошо.

Для любителей нестандартных соревнований и испытаний кое-что все же найдется. Еще один вернувшийся режим, NHL Moments Live, воспроизводит знаковые матчи прошлого сезона. Он как бы спрашивает игрока: «Сможете ли вы повторить историю?» Задачки выдаются примерно следующие: сделать хет-трик за Александра Овечкина и вытащить неудачную игру или, к примеру, выйти за вратаря и отыграть «сухой» матч. Важные события текущего сезона будут добавляться в течение игрового года.

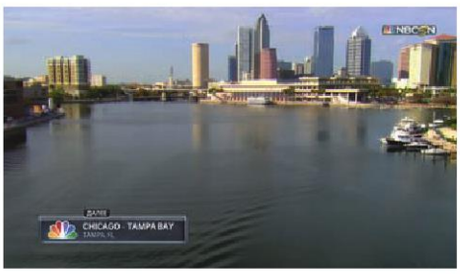
Подводит NHL 16 интерфейс, местами сделанный поразительно скверно. Даже чтобы просто выйти из матча после его окончания, нужно пролистывать пункты меню, а потом подтверждать свое решение. А после покупки игрока на аукционе Ultimate Team мы долго искали, как включить его в состав, пока не нашли клавишу выбора удачных и провальных торгов.

Ходить по меню вдвойне грустно из-за бедного музыкального сопровождения. Несколько оркестровых композиций уже через пару часов вгоняют в уныние, а заменить их своей музыкой, как в **NHL 14**, увы, нельзя.

Расстраивает и нестабильная работа. Не раз и не два NHL 16 зависала и отказывалась работать без перезагрузки. Чаще всего это происходило при попытке

ВСЕ БОЛЕЛЬЩИКИ в NHL 16 активные. Каждое опасное действие они встречают овациями

КОММЕНТАТОРЫ Майк Эммерик и Эдди Олчек, помимо выполнения прямых обязанностей, появляются перед матчем в студии и озвучивают прогнозы на игру



ПЕРЕД МАТЧЕМ нам показывают красочные виды города принимающей команды. В данном случае Тампа

сыграть в Ultimate Team с командой недели. За все время в игре нам так и не удалось заставить этот режим работать. Разработчики знают о проблемах и уже их решают, но первые патчи неполадки не исправили.

ИГРОКИ раскатываются во время светового шоу

EASY TO LEARN, HARD TO MASTER

Раньше NHL можно было упрекнуть в излишней простоте. В версиях 2001–2005 годов даже на самом высоком уровне сложности вопрос забитой шайбы решался сквозной передачей на противоположный фланг перед носом у вратаря.

Затем EA Sports переработала управление, перенеся основные действия с кнопок на стики: левый под катание, правый под клюшку. Тогда это не всем понравилось. Новая система добавила точности и реалистичности, с ней в NHL стало легко научиться играть, но сложно достичь мастерского уровня. В этом серия отныне походит на хоккей настоящий.

Для тех, кто до сих пор не может освоить такое управление, в NHL ввели виртуального тренера, как в **FIFA**. Точнее, в игре появились контекстные подсказки, соответствующие ситуации, в которой оказался игрок. Скажем, если вы катитесь с шайбой прямо на оппонента, «тренер» подскажет удобный финт обводки (в виде комбинации клавиш), ну а для защитника, соответственно, силовой прием.

Проведя несколько матчей с таким помощником, даже самый «зеленый» новичок начнет играть в хоккей на базовом уровне. Чтобы стать профессионалом и выдерживать серьезные испытания в онлайне, потребуется долгая практика. Для этого «тренер» в каждом матче анализирует вашу игру и оставляет заметки о том, какие элементы игры стоит отточить в режиме тренировки.

Изменения в физике в этом году настолько тонкие, что их нужно высматривать с лупой. В основном EA Sports доводила до ума прошлогодние нововведения: столкновения стали жестче, контроль шайбы – плавнее, катание – несколько более реалистичным, а поведение вратарей – живее.

Еще в том году виртуальный хоккей выглядел и ощущался почти безукоризненно, а сейчас стал чуточку совершеннее. Но если в гипотетической **NHL 17** разработчики продолжат поверхностно полировать игровой процесс, не внося интересных изменений, это прозвучит тревожным звоночком.

■■■

В этом году EA Sports продолжает собирать некогда работавший механизм на новых технологиях. NHL 16 – довольно типичная, с точки зрения контента, игра от EA с упором на онлайн, что уже делает ее лучше прошлогоднего выпуска, в который стоило играть разве что ради Ultimate Team.

Остается только гадать, почему при переходе на новое поколение одни спортивные симуляторы сохраняют «полную комплектацию» и даже двигаются вперед (FIFA, PES), а другие изобретают велосипед и оставляют только базовые элементы (NHL, F1). Может быть, дело в отсутствии конкурентов? ■

ПОРАДОВАЛО:
– интересные испытания;
– графика и физика еще на шаг приблизились к совершенству;
– внутриигровые подсказки помогают освоить управление, а статистика, показывающаяся после матча, намекает, над чем поработать на тренировках.

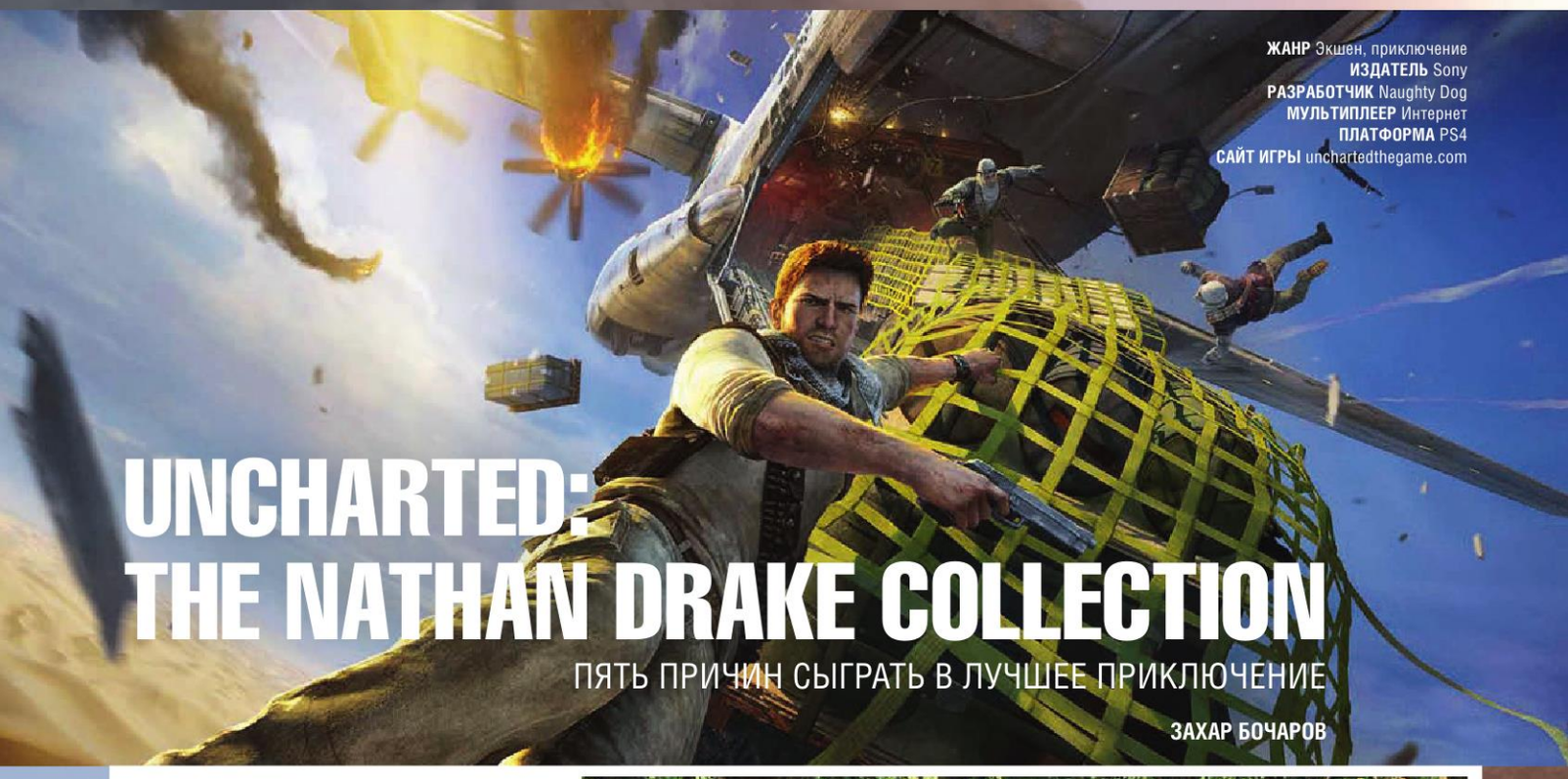
ОГОРЧИЛО:
– и в этом году доступны не все привычные режимы;
– удручающее музыкальное оформление;
– после первых патчей игра все равно иногда виснет;
– о добавлении КХЛ разработчики даже не задумываются.

ДОЖДАЛИСЬ?
NHL 16 остается единственным вариантом выбора для любителей хоккея. Базовый набор режимов есть. Отточенная механика есть. Приятный визуальный ряд есть. Однако в таком комплекте игра должна была выходить в прошлом году. От следующей части мы ждем только нововведений.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»



ЖАНР Экшен, приключение
ИЗДАТЕЛЬ Sony
РАЗРАБОТЧИК Naughty Dog
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4
САЙТ ИГРЫ unchartedthegame.com

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

ПЯТЬ ПРИЧИН СЫГРАТЬ В ЛУЧШЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ЗАХАР БОЧАРОВ

Найдется ли среди вас человек, который ни разу не слышал про **Uncharted**?

Знаменитая серия от **Naughty Dog** уже не только причина покупки консоли. Она создала целый пласт мемов в интернете, легла в основу фильма от Sony Pictures (который никак не определится с режиссером и датой выхода) и породила миллионы запросов в поисковиках на тему того, когда она, в конце концов, выйдет на ПК (никогда).

Все мы слышали про Uncharted. Потому что сейчас это уже нечто большее, чем просто игра.

Но слышать – не значит пробовать самому. Согласно Sony, восемьдесят процентов обладателей PS3 ни разу не запускали на своей консоли ни одно из приключений Натана Дрейка. На наш взгляд, это несправедливая ситуация, которую надо немедленно исправлять. Возможно, вам не хватает какого-то последнего шага, чтобы наконец приобщиться к одному из самых грандиозных приключений в истории видеоигр.

Эта статья – любовное письмо в адрес Naughty Dog, наполненное трепетом по отношению к проделанной студией работе. Можно назвать как минимум десяток причин, по которым каждый должен хотя бы один раз попробовать сыграть в Uncharted. Мы же решили рассказать о пяти главных из них.

Потому что, как написано на кольце Дрейка, «большое начинается с малого».

UNCHARTED – ЭТО НАСТОЯЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Наверняка многие из вас смотрели «Индиану Джонса» или хотя бы представляют, почему он обрел свой культовый статус. Вся лента – это безумный аттракцион из преимущественно неправдоподобных ситуаций, лихо жонглирующий одновременно зрелищностью, адреналином и юмором. При безумном накале страстей общее настроение фильма – легкое, позитивное и несерьезное.

НА СКРИНШОТЕ – Uncharted 3, игра четырехлетней давности

Uncharted выстроена по той же схеме, которая в формате видеоигры работает даже лучше: в кои-то веки можно почувствовать себя участником событий, а не сторонним наблюдателем. В трилогии полно зрелищных моментов, от которых потеют ладони, – от спасения из стремительно тонущего корабля до падения из разваливающегося прямо в небе самолета. Сценаристы игры признаются, что зачастую сперва придумывают безумные сцены, а уже потом вплетают их в сюжет, – общую канву истории можно и запамятовать, но самые яркие моменты гвоздями войдут в вашу память.

И, честно говоря, очень тяжело вспомнить других разработчиков, которые умели бы так же здорово выдерживать темп повествования в заданных рамках.

UNCHARTED – ЭТО КРАСИВО

Есть мнение, что графика в играх не главное. Многие одобрительно кивают головой, когда речь заходит о первоочередной роли игрового процесса: мол, ради картинки или сюжета лучше смотреть фильмы и читать книги. Но давайте начистоту, вряд ли вы когда-то желали увидеть в игре картинку похуже. Как ни крути, хорошее техническое исполнение – неоспоримый плюс к любому игровому опыту. Особенно когда не последнюю роль играет погружение в атмосферу игры.

СЦЕНА НА СКРИНШОТЕ происходит примерно через минуту после того, как Дрейк, по логике вещей, должен был умереть. Но, вопреки ей, вновь остался в живых

В ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ у Дрейка появится взявшийся из ниоткуда брат. Есть подозрение, что он не так прост, как кажется

У ДРЕЙКА ЕСТЬ ДВЕ ВЕРНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРУГИ, с каждой из которых он довольно близок. В итоге выберет только одну. Какую – узнаете, когда пройдете

В плане графики Uncharted не просто метит в высшую лигу, а претендует на исключительность. Каждая игра серии имела передовую картинку на своей платформе, а временами и вовсе превосходила всех конкурентов. И недавно вышедший сборник – лучшее тому подтверждение. После небольшого косметического ремонта игры пятилетней-семилетней давности выглядят на уровне свежих релизов.

Ну а **Uncharted 4** и обсуждать грешно – там даже волосы на груди героя обсчитываются в реальном времени (и это не шутка, а официально заявленная особенность). А если добавить к этому невероятное освещение, космическую дальность прорисовки и непревзойденное внимание к деталям, можно не сомневаться, что нас ждет новый эталон того, как должны выглядеть игры. Поколение постарше едва ли отличит происходящее на экране от настоящего фильма.

Шутки про «мыло» уже безнадежно устарели. Пора от них отказаться.

UNCHARTED – ЭТО УДОВОЛЬСТВИЕ НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ОДНОГО

Начиная со второй части серия Uncharted обзавелась многопользовательским режимом. Честно признаться, приключенческой игре он не так уж и нужен, но халтурить – это не про Naughty Dog. Мультиплеер Uncharted даже не пытается выдать себя за нечто серьезное или метить на роль киберспортивной дисциплины, зато задора у него хоть отбавляй. Более того, именно в здешней онлайн-составляющей можно особо не переживать о скорости реакции, меткости или командной игре, а просто давить на курок и чувствовать себя супергероем. Кто-то скажет, что это несерьезно. Ну а другие проведут в игре не один десяток часов и попросят еще.

К сожалению, доступ к мультиплееру Uncharted сейчас остается привилегией обладателей PS3 – в переиздании доступны только одиночные кампании каждой из ключевых игр серии. Чего ждать владельцам PS4? Четвертой части, где соревновательный режим обещает стать еще более безумным.

UNCHARTED – ЭТО НАТАН ДРЕЙК И ЕГО БЕСКОНЕЧНАЯ ХАРИЗМА

Сомнений быть не может: Натан Дрейк, бессменный герой серии Uncharted, уже застолбил себе место в любом топе самых запоминающихся, колоритных и живучих видеоигровых персонажей. За время трилогии он проходит через невообразимый водоворот событий, но, подобно капитану из знаменитой песенки, даже не моргает глазом. Любой другой искатель приключений на месте Нэйта успел бы тысячу раз помереть, но наш живчик выходит сухим из воды абсолютно везде и всегда. И как он это делает! Легко и непринужденно, с невероятной грацией и россыпью метких фразочек, которые сразу же хочется взять на вооружение. Настоящий герой, образец для подражания и предмет воздыханий игроков прекрасного пола.

В приключениях Дрейка его сопровождает целая плеяда колоритных персонажей – как положительных, так и не очень, – каждый из которых попросту не в силах затмить его харизму. Даже не верится, что разработчикам удалось создать такого яркого героя, впервые пробуя себя в нише серьезных игр.

UNCHARTED – ЭТО ИГРА ОТ NAUGHTY DOG

В игровой индустрии существует всего несколько компаний, логотип которых на коробке можно считать за гарант качества. Naughty Dog определенно одна из таких. Ее игры не только получают бесконечное одобрение фанатов – они задают вектор развития для жанра на годы вперед. Так и выходит, что перезапуск Tomb Raider – серии, которой создатели Uncharted совершенно открыто вдохновлялись, – уже сравнивают с приключениями Дрейка, а не наоборот.

Ну а самое невероятное в этой истории, что разработчики раз за разом умудряются прыгнуть выше головы – вне зависимости от того, насколько впечатляющим был их предыдущий результат.

Еще Naughty Dog обладает таким редким качеством, как умение вовремя остановиться. Они уже оставили в прошлом **Crash Bandicoot** и **Jak and Daxter**, а с выходом четвертой части завершат и Uncharted. Разработчики признаются, что вместе с релизом последнего приключения Дрейка для их студии закончится целая эпоха. Что будет дальше? Случайно подтвержденная **The Last of Us 2**. И непременно какая-то новая невероятная разработка, которая сорвет нам крышу. Потому что в случае с Naughty Dog такое случается всегда. ■

ЗА ГОРИЗОНТ

КАК ОСВЕЖАЮТ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКУЮ КЛАССИКУ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

Говоря о первых трех выпусках **Uncharted**, редкий критик обходился без набора понятных культурных сравнений: здесь у нас «Индиана Джонс», тут «Роман с камнем», а это уже явно «Жемчужина Нила». Еще кто-то мог вспомнить классику времен расцвета Голливуда и вестерны в духе «Сокровищ ацтеков». Теперь, спустя несколько лет, Uncharted сама успешно выросла в художественный ориентир для многих авторов. Речь и о явных играх-клонах (см. волнующий арабский экшен **Unearthed: Trail of Ibn Battuta**), и о более деликатных признаниях в любви: так, серией **Naughty Dog**, по его недавнему заявлению, вдохновлялся автор последней «Миссия невыполнима» Кристофер Маккуорри. Переиздание трилогии для PS4 (наряду, например, с объявленным Sony Pictures фильмом по мотивам) стало одним из итогов всей этой истории признания.

СОВРЕМЕННЫЕ БЛОКБАСТЕРЫ выходят в составе коллекционных Blu-ray довольно часто, однако постепенно в подобном виде появляются и выдающиеся киноленты прошлого века

Сегодня мы рассмотрим ряд других приключенческих сюжетов, так или иначе переизданных, переснятых или переосмысленных. Включая те вещи, с которым Uncharted несколько лет назад было принято повсеместно сравнивать.

ПЕЙЗАЖ С РЕТУШЬЮ

Вокруг «Индианы Джонса», великого творческого наследия Стивена Спилберга, последние годы бушует вихрь слухов и домыслов, оглашаемых со ссылкой то на студию Disney (именно она теперь владеет правами на франшизу), то на самого режиссера. В авторы перезапуска серии изначально прочили Фрэнка Дарабонта, но позже выяснилось, что Спилберг сам не прочь вернуться к приключениям археолога с хлыстом. Исполнителем главной роли называли Брэдли Купера, но в начале этого года новым Индианой в прессе стал Крис Пратт из «Стражей галактики». Наконец, недавно о готовности вернуться к легендарной роли заявил Харрисон Форд, и Спилберг, несмотря на шутливый тон в интервью, таким положением дел, кажется, искренне доволен.

В любом случае пока что любителям тетралогии остается лишь упоенно изучать переиздание «Индианы» на Blu-ray, вышедшее три года назад. Помимо всех фильмов серии, бережно переведенных в цифровой формат (в процессе покадрового ремастеринга авторы сгладили повреждения пленки и переработали звук), коллекция включает в себя семь часов дополнительных материалов вроде впервые изданных видео из категории «за кадром» – рассказов о создании саундтрека, подготовке трюков, постпродакшене и так далее. И это не говоря о таких самоочевидных вещах, как тизеры и трейлеры всех частей в высоком разрешении. Сегодня сборник наверняка есть у каждого фаната киноприключения, тем более купить ремастер можно не только в коробочном варианте (что для многих, конечно, предпочтительнее), но и в iTunes.

В прогрессивном видеоформате доступен сегодня и «Роман с камнем», который студия Fox Home Entertainment перевыпустила одновременно с сиквелом «Жемчужина Нила» семь лет назад. До роскошной коллекции фильмов Спилберга эти издания явно недотягивают (никаких гигабайтов дополнительного контента), но когда речь идет об одном из главных романтических приключений восьмидесятых – это, в общем-то, не так уж важно. Тем более что с ремейком «Романа с камнем» дела тоже обстоят непонятно: в 2011-м праводержате-

ЭРЖЕ ИЗОБРАЖАЛ приключения Тинтина слегка схематично, но ярко и изобретательно

РАБОТА СПИЛБЕРГА, в свою очередь, напоминает пугающе реалистичный мультфильм

ИЗ ВСЕХ ЧАСТЕЙ UNCHARTED к «Роману с камнем» ближе, безусловно, вторая, где романтическая линия была чуть ли не менее увлекательна, чем приключенческая

ли Fox планировали полнометражное кино (якобы с Джерардом Батлером и Кэтрин Хейгл), затем появилась информация об одноименном сериале по мотивам картины. На этом, в 2011 году, большинство внятных новостей о проекте закончились.

ДЕЖАВЮ В ПЕСКАХ

Из все-таки реализованных ремейков приключенческой классики крайне любопытна «Мумия» Стивена Соммерса. Планы перснять археологический хоррор 1932 года Universal вынашивала девять лет, в течение которых у проекта несколько раз менялся рабочий состав. Свои концепции сценария сочинили, к примеру, Клайв Баркер, Джо Данте и Джордж Ромеро, а в числе прочих стать режиссером студия предлагала Уэсу Крэйвену. В итоге Соммерс снял большое зрелищное кино, противоречившее практически всем прошлым задумкам (изначально был расчет на низкобюджетность «Мумии») и согласованное с оригиналом лишь на уровне общей сюжетной идеи про неосторожных экспедиторов и пробуждение верховного жреца Имхотепа.

Есть у «Мумии» и другой ремейк, одноименный фильм одного из главных авторов студии Hammer (известна своим классическим циклом хорроров, часть которых представляет собой как раз пересказы культовых лент) Теренса Фишера. Но тут важно не путать: если Соммерс взял за основу картину с Борисом Карлоффом, то Фишер работал уже с материалом «Гробницы мумии», которая вышла на студии Universal вслед за «Мумией» 1932 года и «Рукой мумии» 1940-го. Как правило, люди, почему-то знающие все тонкости этой многолетней истории и сюжетные нюансы каждого фильма, говорят о блокбастере с Бренданом Фрейзером без всякой теплоты в голосе.

НАЧАЛО СТАРОГО ПУТИ

Другим примером творческой переработки классики стал 3D-фильм Стивена Спилберга «Приключения Тинтина: Тайна «Единорога», дебют режиссера в цифровом формате. Сюжетный каркас истории – три альбома комиксов бельгийского художника-самоучки Эрже, гения с уникальным графическим языком и блестящей фантазией. Этот материал автор фильма оформил с помощью технологии захвата движений, которую успешно используют сегодня и в кино («Беовульф», «Аватар», «Властелин колец»), и в создании видеоигр (большинство новых блокбастеров).

С творчеством Эрже Спилберг ознакомился еще в начале 1980-х, когда создателя «Индианы Джонса» часто обвиняли в плагиате: приключения археолога-авантюриста как-то подозрительно напоминали то, что происходило с юным газетным репортером Тинтином на страницах с картинками. В 1983 году американец приобрел права на экранизацию работ художника, а в 2000-х, используя передовые технологии в области графики, ему удалось, наконец, сделать фильм.

Экранизация работ Эрже буквально вбила кол между кинокритиками. Кто-то утверждал, что в интерпретации Спилберга история полностью утратила шарм, другие восторгались визуальным стилем и высокой развлекательной ценностью картины. Кассовые сборы (всего фильм заработал в прокате больше 300 миллионов долларов) позволили авторам развивать идею – на Рождество 2016 года запланирован сиквел «Узники Солнца» (снимает Питер Джексон, один из продюсеров первой части), а в дальнейшем Спилберг и Джексон собираются совместно сделать кино про героя.

■■■

Так что всем, кто никак не дождется нового «Индианы Джонса», в ближайшие годы определенно есть на что обратить внимание. Теперь у похождений Индианы и Тинтина явно чуточку больше общего, чем насыщенный приключенческий сценарий и талантливый авантюрист на первом плане. ■

СВОРОВАТЬ И НЕ ЗАБЛУДИТЬСЯ

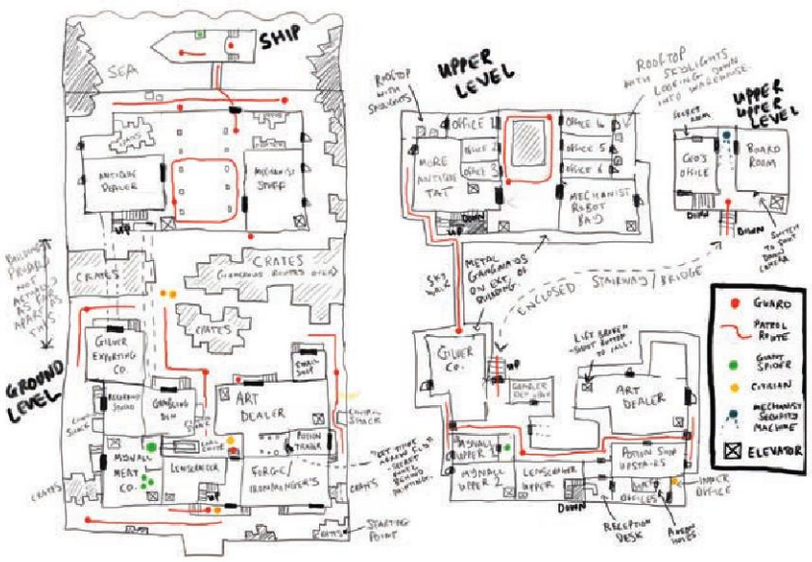
Дизайн уровней Thief: карты и территории

ЭНДРЮ ЙОДЕР

У Хорхе Луиса Борхеса есть рассказ «О точности в науке», в котором описана невозможная карта: «В этой Империи Искусство Картографии достигло такого Совершенства, что Карта одной Провинции занимала целый Город, а Карта Империи – целую Провинцию. Со временем эти Несоразмерные Карты перестали удовлетворять, и Коллегия Картографов начертила Карту Империи, имевшую размер Империи и точнейшим образом совпадавшую с ней. Менее Приверженные к Изучению Картографии Последующие Поколения сочли, что столь пространная Карта Бесполезна, и не без Непочтительности оставили ее на Милость Солнца и Зимней Стужи. В Пустынях Запада остались еще разрозненные Руины Карты, в коих селятся Дикие Звери и Нищие Бродяги; во всей Стране не осталось другого памятника Географическим Наукам».

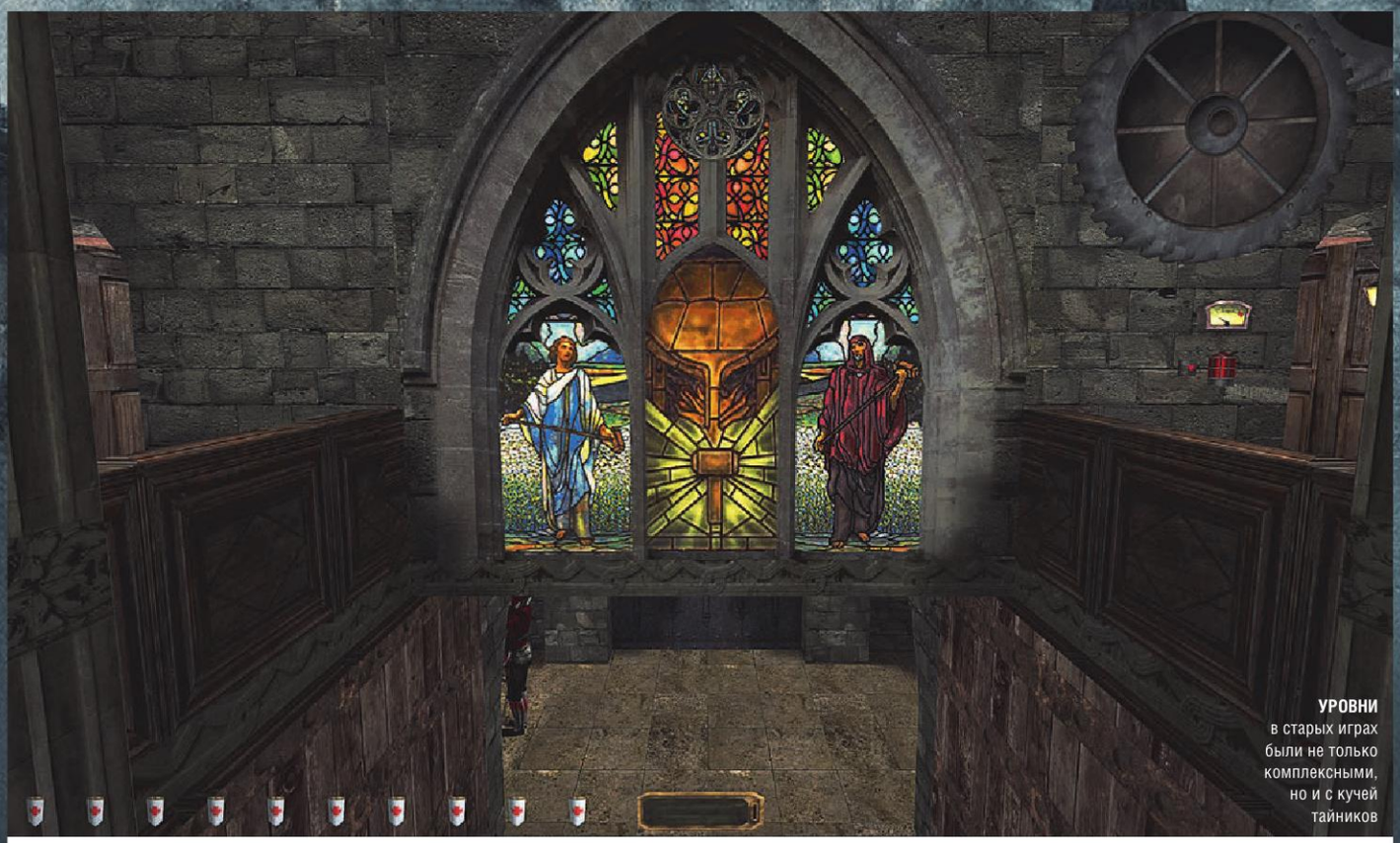
Те же мысли – о картах и территориях, о степени абстракции – лежат в основе серии игр Thief. Именно они вдохновили дизайн игровых уровней и отличают эту серию от всех прочих последующих игр на скрытность.

Каждая игра **Thief** – серия заданий, на которых игроку, как правило, приходится вламываться в здания, избегая обнаружения, и красть ценные вещи. Антураж и атмосфера в играх – этакий стимпанковый средневековый город, во мраке которого рыщет Гаррет, герой под стать. Странная картина, но в духе бульварного романа все это как-то работает.



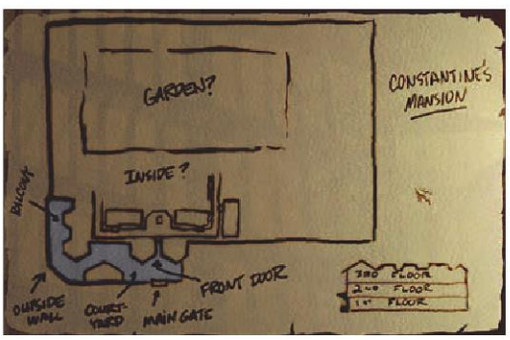
ДЕТАЛЬНЫЙ ПЛАН одного из уровней. В новой игре этапы были не такими запутанными

Сами уровни велики и нелинейны в пространстве, выполнение задачи требует от игрока предварительного исследования и сбора информации. Добавьте к этому старательные прятки от стражи, забеги по комнатам и лабиринтам, чтобы избежать поимки, и долгие часы, порой уходящие на одно задание, – и заблудиться становится очень легко. Поэтому там, где в других играх важ-



УРОВНИ в старых играх были не только комплексными, но и с кучей тайников

ПОТЕРЯТЬСЯ в коридоре явно не получится, но голова закружится точно



КАРТА, впрочем, интерьерное безумие никак не отражает

ОДНА ИЗ КЛАССНЫХ фишек Thief – некоторые поверхности по-разному звучат – герою тише бегать по ковру, чем по кафелю

ны технические примочки или правильно рассчитанное время, чтобы вписаться между патрулями стражи, в Thief все дело в дизайне уровней. На каждом задании герою выдается от руки нарисованная карта соответствующего уровня, но подробности и точность карты от задания к заданию варьируются.

Карта менялась и от игры к игре. В Thief на ней подсвечивалась комната, где находился игрок. В **Thief 2** выделялись и комнаты, где игрок уже побывал, к тому же игрок мог делать заметки на карте. В **Thief 3** сделали шаг назад: карты стали менее подробными и перестали подсвечивать продвижение игрока по уровню. Это улучшение почти – почти! – искупает отсутствие в игре стрел с веревкой.

На третьем задании из Thief, в гробнице Боунхорд, на карте нет лабиринта прорытых монстрами тоннелей. Если игрок сверится с картой, карта подсветит не комнату, а надпись «Где я?». Игроку приходится полагаться не на карту, а на заметки ныне покойных авантюристов, побывавших здесь прежде него, и надеяться, что оставленные ими знаки верны. Ограничения карты становятся частью истории уровня – и истории игрока.

На седьмом задании в золотом издании Thief (шестом в первоначальной версии) игроку поручают пробраться в особняк некоего чудака и выкрасть его волшебный меч, и на карте показан только особняк снаружи плюс первые несколько комнат – ровно столько данных, сколько игрок сможет собрать, погуляв вокруг здания минут пять. Там, где более подробная карта позволяет игроку наметить и быстро осуществить план действий (как в **Rainbow Six**, где можно провести больше времени за картой, чем на задании), неполная карта заставляет игрока сбавить скорость, быть внимательным и вместо нарисованной карты составлять карту в уме. «Меч Константина» делает шаг дальше в этом направлении, добавляя ловушки, секреты и сбивающую с толку архитектуру. С тем же подходом, что и к заданиям попроще из особняка, игроку не продвинуться далеко.

Сверившись с картой в начале третьего задания в Thief 2 (полицейский участок, где нужно подставить лейтенанта), игрок увидит пять страниц подробностей. Комнаты размечены, все важные места подписаны. Вместо того чтобы помочь, карта перегружает игрока информацией и запутывает его. Однако в процессе игры, по мере того, как продвижение игрока отражается на карте, абстракция карты все теснее увязывается с уровнем – и игрок уходит с уровня, чувствуя, что полностью его покорил.

Thief 3 не отмечает продвижение и положение игрока на карте, и сами карты менее подробны, чем в прошлых играх, поэтому игроку приходится полагаться на то, как помечены комнаты на карте и как они обставлены в действительности. Если вы прячетесь в комнате, заполненной картинами и статуями, то это, наверное, галерея –

САМЫЙ СТРАШНЫЙ грех последнего Thief – сюжетный уровень разбивали на сегменты и не разрешали возвращаться обратно

НОВЫЙ THIEF старался брать антуражем, но в игре почему-то совершенно забыли про основы серии

посмотрите, где на карте упоминается галерея, и сможете сориентироваться.

Даже детали в уровнях Thief до краев полны смысла. В других играх художник или дизайнер могут подобрать случайную текстуру, здесь же текстура пола подсказывает игроку, как медленно нужно двигаться, чтоб не услышали, на каком расстоянии будет слышно стражника, насколько он будет заметен... Она рассказывает игроку о самой комнате: общая или личная, скольких слуг и стражей здесь ждать, где комната расположена на карте. Все эти подробности важны для прокладки безопасного маршрута, и все это – только судя по материалу, из которого сделан пол!

При таком обилии информации к размышлению карта хороша именно как абстракция. Она отсекает банальное и лишнее, оставляя самую суть. Она рисует действительно цельную картину. Вместо отображения мебели, по которой игроку следует догадаться о назначении комнаты, карта экономит на деталях и выдает метку: спальня, кабинет, библиотека, атриум. Подробная карта заставляет игрока мыслить от частностей к общему (если в комнате есть кровать, значит это спальня), абстрактная – наоборот (найдутся ли в спальне ценности – вещи или сведения; может, нужный вам ключ; как насчет охраны?). То, что мы называем уровнями в серии Thief, существует где-то между физическими препятствиями и их абстрактным представлением. Уровни оживают в уме игрока.

Такое противопоставление карты и территории поднимает и другие вопросы. Что делает здание домом, а не конторой, не фабрикой? Что определяет комнату как библиотеку, кабинет или спальню, если в них во всех есть книжные полки? Эти метки описывают или предписывают надлежащее поведение? Как в них закодировано личное пространство (почему вторжение в спальню ощущается сильнее, чем вторжение в главный зал)? И оказывается, что воровство – не просто преодоление физических препятствий, но понимание социальных ценностей, отраженных в архитектуре, – класса, влияния, секретности, разделения пространства на общее и личное. Конечно, такие глубины доступны для понимания только в привычных структурах – домах, городах, фабриках, соборах. Более экзотические уровни – гробницы, пещеры, лабиринты и развалины – зачастую оказываются слишком чужды, на них Thief снова становится в основном стелс-игрой.

Разумеется, карты есть во многих и многих играх, но часто они просто повторяют локацию или берутся прямо из редактора уровней. Как и в упомянутой Rainbow Six, в **Splinter Cell: Chaos Theory** карта – по большому счету контурное отображение строения уровня, даже когда по сюжету знать таких подробностей не положено. Эти карты непредвзяты, лишены ошибок, зачастую слишком подробны... и не оставляют игроку никаких тайн, никакой радости от исследования уровней, как в играх Thief. Из разночтений между картой и территорией мы узнаем о создателе или создателях карты, о том, что они сочли важным и что – не заслуживающим внимания. ■

mclogeblog.wordpress.com

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

СЕМЬ ИГР, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСТИТЬ

Наша традиционная подборка игр разных жанров, которые стоят вашего внимания. Чтобы попасть в топ-7, игра должна соответствовать всего трем критериям: быть интересной, значимой и относительно новой (не старше года).

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

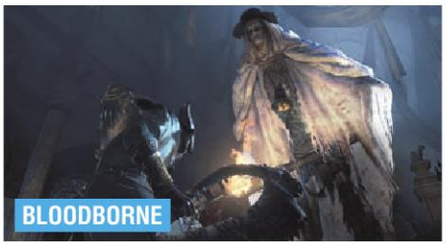
АВТОРСКАЯ ИГРА | KOJIMA PRODUCTIONS | KONAMI
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №10/2015

The Phantom Pain — последняя Metal Gear от Хидэо Кодзимы, неоднозначное завершение долгой истории и один из ярчайших экшенов последних лет. Гештальт закрыт. До встречи в другом мире.

ВЕДЬМАК 3: КАМЕННЫЕ СЕРДЦА

РОЛЕВАЯ ИГРА | CD PROJEKT RED
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №11/2015

«Каменные сердца» делают именно то, чего ждешь от хорошего рассказа о ведьмаке: берут классическую историю о коварном «исполнителе желаний» и пересказывают на свой лад.



BLOODBORNE

РОЛЕВАЯ ИГРА | FROM SOFTWARE | SONY
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Масштабное, глубокое и сложное приключение – готовьтесь страдать и пугаться как в первый раз.

FIFA 16

СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР | EA CANADA | EA SPORTS
РЕЙТИНГ: 8,5 | «ИГРОМАНИЯ» №11/2015

Самый большой и продуманный спортивный симулятор. Если вы играете в виртуальный футбол, то и так понимаете, что ваша встреча с новой частью серии неизбежна.

ORI AND THE BLIND FOREST

ПЛАТФОРМЕР | MOON STUDIOS | MICROSOFT
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Платформер выдающихся художественных качеств с монолитной игровой механикой. Удивительная во всех смыслах история. Не пропускайте эту игру.

UNTIL DAWN

ХОРРОР | SUPERMASSIVE GAMES | SONY
РЕЙТИНГ: 8,0 – «ИГРОМАНИЯ» №10/2015

Единственный хоррор, в котором герои могут услышать ваше «Не ходи туда!» и действительно «туда» не пойти. Теперь у интерактивного кино есть еще один хороший ориентир.

DESTINY: THE TAKEN KING

ММО, ЭКШЕН | BUNGIE SOFTWARE | ACTIVISION
РЕЙТИНГ: 8,5 | «ИГРОМАНИЯ» №11/2015

Настоящая Destiny начинается прямо сейчас. Если вы успели покинуть игру или, наоборот, хотите с головой погрузиться в эпическую космооперу, самое время брать The Taken King.

ИНДИПОКАЛИПСИС

ЗВЕЗДА ПО ИМЕНИ ИНДИ ПАДАЕТ: ЗАГАДЫВАЕМ ЖЕЛАНИЕ?

ПАВЕЛ БАЖИН

DROX OPERATIVE – это космический roguelike с живым миром, действующим независимо от игрока! Инопланетные фракции сражаются, мирятся, плетут интриги… И только от игрока зависит, будет ли он винтиком этой машины, или гаечным ключом, который заклинит все шестеренки!

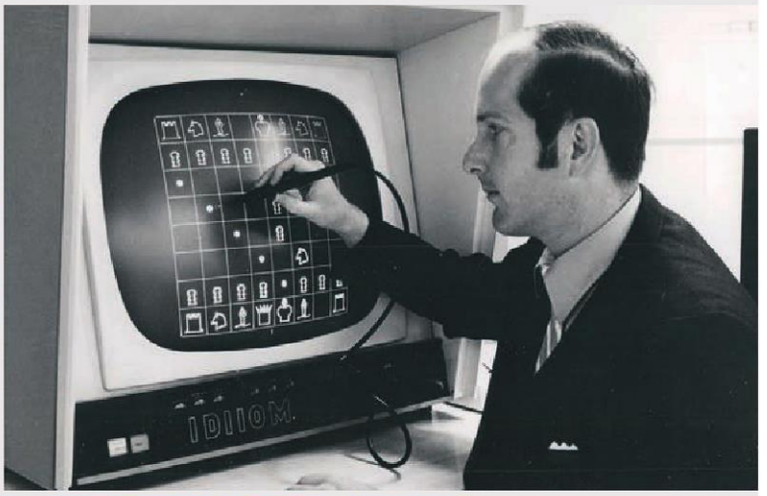
В первые тему кризиса инди-игр мы подняли около двух лет назад, в начале 2014 года. Наша рубрика опубликовала материал «Пускаем пузыри», где рассказывалось о «взрывающихся» рынках игровой индустрии, а в самом конце мы упомянули о трудностях, с которыми столкнулись инди-разработчики. Закончилась статья оптимистичным выводом, что ничего страшного с ними не случится: эти суровые парни выдержали конкуренцию с крупнейшими издателями, так что не пропадут. За прошедшее время ситуация значительно ухудшилась. Рост конкуренции, снижение доходов, прекращение поддержки со стороны прессы, падение энтузиазма у игроков и многие другие проблемы, отмеченные еще два года назад, никуда не исчезли, а стали еще серьезнее. В профильной прессе начались панические крики «Все пропало!», «Мы все умрем!», и все происходящее назвали красивым и грозным словом «индипокалипсис». Так что же, мы ошибались? Все действительно плохо? Для инди-индустрии наступил Страшный суд? Что ж, вопрос довольно интересный – именно ему и будет посвящена наша сегодняшняя рубрика.

ИНДИТАНИК!

Легко говорить о проблемах индустрии, когда все происходящее не касается тебя лично. Легко рассуждать о зря поднятой панике и со знанием дела говорить, что ничего особого не происходит, сидя в кресле у компьютера с чашечкой чая. Однако если вам не повезло оказаться в центре событий, то сохранить спокойствие и беспристрастность бывает трудновато. Поэтому панические настроения среди инди-разработчиков вполне оправданы. Процитируем одно из типичных высказываний, позволяющих взглянуть на проблему изнутри (цитаты приводятся с сокращениями ввиду их объема):

«Я начал заниматься созданием небольших игр на профессиональной основе в 2005 году. Начал одним из первых и буквально утопал в заказах. Сделал несколько достойных игр, купленных у меня такими порталами, как Armors, Kongregate, Miniclip, – и это было очень круто! В 2009 году талантливый парень мог сделать качественную флэш-игру за 3-6 месяцев, обеспечив себе достойный заработок лишь за счет лицензионных отчислений. И не стоит забывать Steam, создавший в начале десятых годов несколько инди-звезд. Это были золотые деньки для инди-индустрии…» – пишет на Reddit один из инди-разработчиков. Он озаглавил свой пост «Индипокалипсис

ЛЮБАЯ СТАТЬЯ про инди-игры должна содержать скриншот из Minecraft в качестве жертвоприношения инди-богу! Иначе инди-бог рассердится и начнет метать в нас гром, молнии и ремейки «Тетриса»



ПЕРВЫЕ ИНДИ-ИГРЫ появились в незапамятные времена. Их создатели рассылали кассеты по почте, а то и вовсе продавали их с рук на игровых выставках. В сущности, все первые игры были инди. Инди создали игровую индустрию!

С ПОЯВЛЕНИЕМ издателей инди не исчезли, просто индустрия перестала обращать на них внимания. Однако игры восьмидесятых-девяностых годов были настолько простыми, что их созданием, как и сейчас, увлекались даже школьники

2015: я боюсь за свое будущее». Так что же его так пугает? Читаем дальше.

«В 2013-2014 годах что-то случилось, все начало разваливаться на части. Создание мобильного пузыря, выжигание прибыльных ниш, мошеннические f2p-игры, переполнение и пресыщение рынков. Тысячи новых игр, в том числе и достойных, но при этом все равно не приносящих прибыли… Маленькие качественные проекты, сделанные одним человеком за 3-6 месяцев, перестали продаваться. Слишком мелкие, слишком мало контента, и все такое. И вообще, сделать качественную игру стало недостаточно: все сводится к вирусному маркетингу, спамингу в «Твиттере», связям с прессой», – пишет он. И заканчивает свой рассказ на минорной ноте: он больше не может делать то, что умеет, а уходить некуда – опыта работы в команде у него нет, опыта работы над крупными проектами тоже нет, так что при всем его богатом послужном списке в нормальной игровой студии его таланты не будут востребованы. И поэтому ему очень страшно за свое будущее.

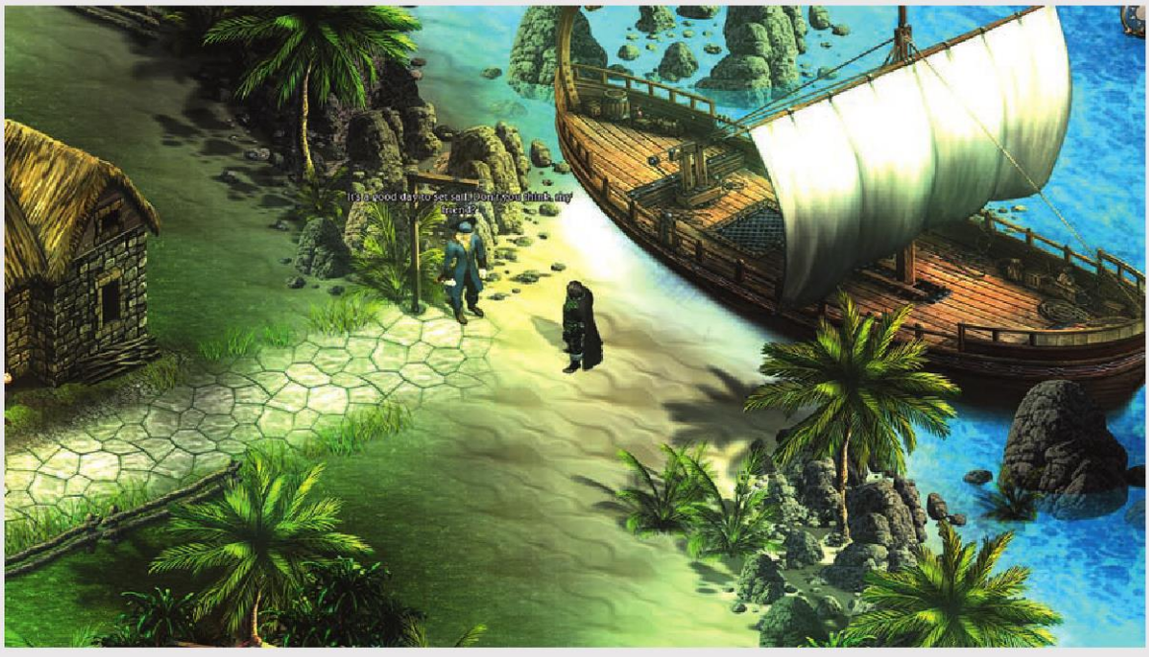
Можно было бы придраться к тому, что человек тратит по 3-6 месяцев на проект, да еще упоминает в качестве «золотых деньков» времена, когда множество инди-разработчиков было затянуто в пузыри мобильных и социальных игр. Только все это не важно: те, кто сидел всю жизнь на Steam и тратил на игру по несколько лет, сейчас пишут ровным счетом то же самое. Например, создатель платформера Braid (одна из игр, ставших символами бума инди-игр) Джонатан Блоу пишет в своем Twitter: «Если вы думаете уйти из большой индустрии и стать инди-разработчиком, вы опоздали. Этот автобус ушел три-четыре года назад».

Суть происходящей драмы легче всего выразить в цифрах. Как вы знаете, инди-разработчики чаще всего используют в своих проектах очень дешевый и удобный движок Unity. Так вот, за прошедшее лето, пока вы загорали на пляжах и ели арбузы, на базе Unity было выпущено 174 000 игр. Нет, мы не ошиблись с нулями. Именно 174 тысячи. Вся эта огромная масса игр была скачана два с половиной миллиарда раз, то есть примерно по 20 миллионов загрузок в сутки.

Впечатляет? Нет? Тогда примите во внимание, что, хотя Unity очень популярный движок, он далеко не единственный. На мобильных платформах его доля составляет лишь 45%, так что приведенные цифры, как вы понимаете, можно сразу множить минимум на два. Про абсолютное большинство этих игр вы никогда не слышали и никогда не услышите. Именно в этом

СОВРЕМЕННОЕ ИНДИ, по сути, то же инди, каким оно было тридцать-сорок лет назад, просто благодаря интернету оно имеет возможность бороться за своего покупателя

СОЦИАЛКИ И МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ принято ругать, но сами платформы ни в чем не виноваты. Там тоже есть отличные игры. Например, увлекательная аркадная головоломка Triple Town изначально была браузеркой, но в Steam ее приняли не менее радушно



ЕСЛИ СКРЕСТИТЬ
Might & Magic с сюрвайвалом, получится ролевая игра Lords of Xulima. Тяжелое начало, небольшие проблемы с балансом, но это все равно одна из лучших игр в своем жанре. Настоятельно рекомендуется фанатам хардкорного олдскула

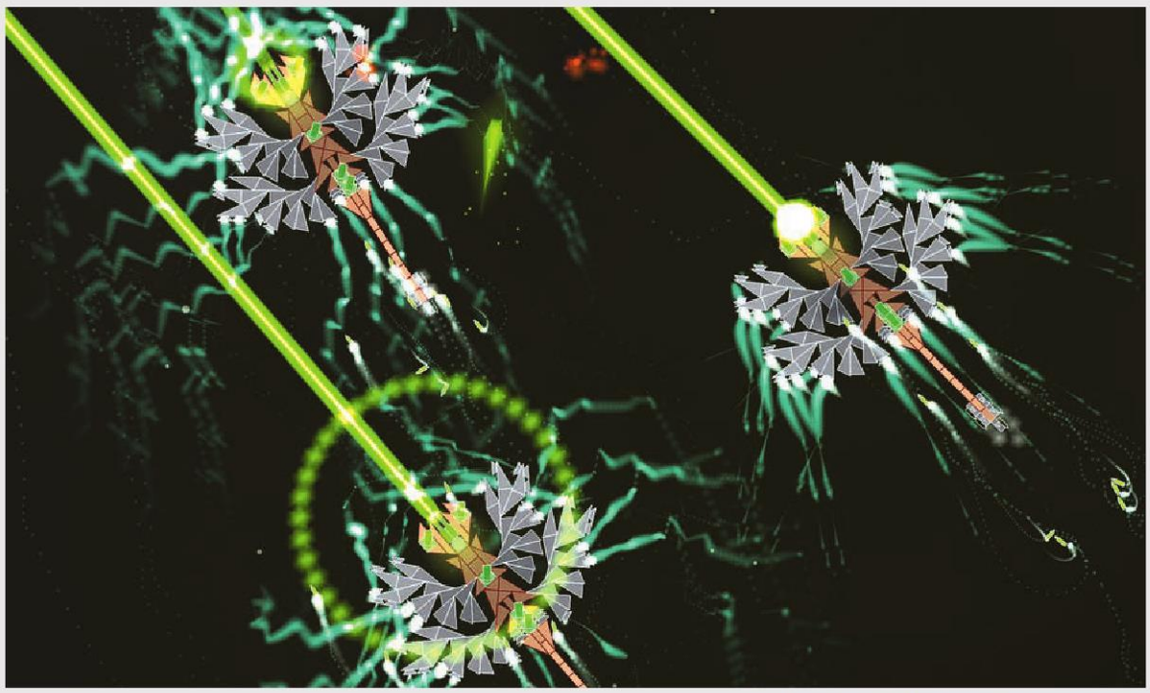
и заключается суть индипокалипсиса: представьте себе разработчика, а то и целую студию, которые сидели, трудились, делали игру, мечтали об успехе, вышли в релиз и… И ничего!

Причем под «ничего» понимается не провал, выраженный в продаже 5-10 тысяч копий, а вообще ничего. У игроков просто нет возможности скупать всю эту гигантскую лавину игр, а у разработчиков нет возможности найти своего игрока и рассказать ему об игре. Но это лишь одна часть проблемы. Вторая часть состоит в том, что даже большие и известные инди-проекты в последнее время начинают показывать результаты куда ниже ожидаемого. А то и вовсе с треском проваливаются. Типичный пример – Trine 3, чьи продажи в десятки раз хуже, чем у второй части. Что уж тут говорить о мелких проектах, которые мрут как мухи.

ИНДИГЕДДОН!

С точки зрения традиционных рынков ситуация более чем нормальная. Скажем, если у нас есть десять человек, которые покупают десять яблок в день, а производители производят 174 000 яблок в сутки, совершенно очевидно, что 173 990 яблок должны пропасть, не найдя своего покупателя. Жалко, но ничего не поделаешь. Конкуренция – она и в Африке конкуренция. Пройдет время, все успокоятся, спрос уравновесится с предложением, и на рынке останется только 10 яблок – зато самых крепких, вкусных, красивых и дешевых. Так работает экономика.

Поэтому все сидели и беззаботно наблюдали за ростом конкуренции на инди-рынке, посмеиваясь над плачем и причитаниями выталкиваемых из бизнеса неудачников. Неудачники среди инди-разработчиков были всегда, но были и победители, которым удавалось устроить себе теплое местечко. В конце нулевых годов на коне были те, кто занимался браузерками для соцсетей. Затем социалки умерли и начались крики, что все пропало. Однако инди нашли лазейку и ушли на консоли – в начале десятых годов самым хлебным местом оказался сервис Xbox Live Arcade. Затем был взлет инди на Steam и бум Kickstarter, рост конкуренции, новые крики о конце света, однако и тогда нашелся очередной выход в виде стримеров с Twitch и обзорщиков с YouTube, которые привлекли к инди внимание огромного количества народа.



REASSEMBLY – еще одна жемчужина инди-индустрии. Представьте себе Flow, только вместо бактерии вы управляете космическим кораблем… Который может превратится в линкор… А затем в огромный звездный авианосец, несущий множество других кораблей. А затем…

CUPHEAD активно поддерживает Microsoft и их инициатива под названием ID@Xbox. Компания помогает талантливым инди-разработчикам

Когда конкуренция достигла невероятных значений и все вышеперечисленные способы «быть в шоколаде» перестали работать, было логично предположить, что это лишь очередной тупик, из которого найдется свой выход. Но затем стало приходить понимание, что ничего общего с законами рынка нынешняя ситуация не имеет. Потому что, несмотря на растущую конкуренцию, падение доходов и прочие неприятности, количество игр все увеличивалось, увеличивалось и увеличивалось.

Сперва начались разговоры о том, что инди-индустрия является пузырем. Правда, длились они недолго, потому что очень скоро даже самые упертые приверженцы теории признали, что никаких обязательных признаков пузыря в инди-индустрии нет. Не было легких денег, разве что тяжелый кризис традиционных игр позволил независимым разработчикам недолгое время побыть в центре внимания прессы. Не было гонки бюджетов, выжигающей рынок, потому что ни у кого не было денег ни на игру, ни на рекламу. Даже халтурщиков, делающих трэш, было не так много, потому что в инди-игры играли серьезные игроки, которые поддерживали планку требований на очень высоком уровне.

Вот тогда-то и заговорили об индипокалипсисе. Это название придумали потому, что четкого объяснения происходящему не мог дать никто. Но всем было ясно, что происходит что-то очень неладное. Озверевшие инди-разработчики продолжали переть из всех щелей, хотя ни денег, ни перспектив на рынке уже давно не было. Они выпускали игры, убеждались, что их никто не покупает, разочаровывались и уходили. Но их место занимали тысячи новичков. Не то чтобы никто не мог догадаться, в чем дело, – ответ лежал на виду. Просто все его избегали так долго, как только могли. Потому что признать правду были слишком страшно…

ИНДИТРЯСЕНИЕ!

«Для меня карьера инди-разработчика всегда казалась не слишком разумным выбором. У меня было много невероятно талантливых друзей, которые покинули инди-сцену, а то и игровую индустрию в целом. Для инди талант – это лишь требование, но не гарантия успеха. Когда я в 2004-м стал полноценным инди-разработчиком, Steam торговал только играми Valve, а Xbox Live Arcade не существовало вовсе. Вот тогда времена были действительно суровыми. По сравнению с ними 2015 год – это чертова инди-утопия!» – считает известный разработчик Райан Кларк, чьи игры четырежды номинировались на призы фестиваля инди-игр IGF.

Ему вторит Джефф Вогель, основатель студии **Spiderweb Software**: «После нескольких лет процветания инди-индустрия возвращается к своему нормальному состоянию. А что для нее норма? Держитесь крепче: создание игр ради денег – это жестокий, непрощающий бизнес. Успех здесь редкость, провалы – обычное дело, а не наоборот, как думают некоторые. Если инди-игра провалилась, это не должно вас удивлять. А вот успех действительно должен стать большим сюрпризом. Так было всегда, и в ближайшем будущем все к этому и вернется».

Стоп-стоп! Два ветерана индустрии, начавшие карьеру более десяти и двадцати лет назад соответственно (Джефф основал свою студию еще в 1994-м), стращают новичков тем, что они в свое время повидали времена и похуже. Но сейчас не 1994-й и даже не 2004 год! Инди-индустрия не может вернуться во времена, когда и слова-то такого никто не слышал! Проблемы инди-разработчиков десятилетней давности заключались в невозможности продавать свои игры: онлайн-новых сервисов не было, а печатать диски и отправлять их в магазины было дорого. Ничего общего с тем, что происходит сейчас!

Все верно. Проблемы новые, но мы, пожалуй, согласимся с мнением обоих ветеранов – последствия будут такими же, что и десять лет назад. Инди-рынок не переживает кризис, он просто меняется, и причины тому самые фундаментальные. Выше мы сказали, что

ДУМАЕТЕ, сюжетных инди-игр не бывает? Поверьте, если вы играли в Heavy Rain или The Last of Us, вы ничего не знаете о сюжете. Чтобы узнать – поиграйте в Lisa. Там вам все расскажут и про сюжет, и про возможность выбора в ролевых играх

GODUS где-то на полпути утонул в болоте из обещаний. По словам Молинье – всю сетевую инфраструктуру игры пришлось перелопачивать из-за смены подрядчика

MONUMENT VALLEY нужно поместить в учебники по геймдизайну и визуализации игровых механик

ИНДИ
позволяют индустрии выходить за рамки возможного. Кто бы мог подумать, что в 21 веке могут быть игры, которым требуется многочасовое изучение инструкций и IQ выше среднего? А они есть, да еще и пользуются популярностью! Яркий пример – From the Depths

за это лето было выпущено более полутораста тысяч игр на базе Unity. Почему так случилось? Потому что так можно.

На сайте «Цукерберг позвонит» есть занимательная статья «Как сотрудник банка с гуманитарным образованием стал разработчиком мобильных игр». Судя по названию, можно было бы ожидать, что статья расскажет, как сотрудник банка с гуманитарным образованием стал разработчиком мобильных игр, и, что самое поразительное, это ожидание полностью оправдывается. 21-летний юрист Максим Бондарь, не имея никакого опыта в программировании, менее чем за полгода освоил Unity и выпустил игру на iOS и Android. И даже заработал на рекламе три доллара, но ему их так и не отдали. Был ли он расстроен? Нет, для него это хобби и интересный опыт, и он собирается продолжать заниматься созданием игр и дальше.

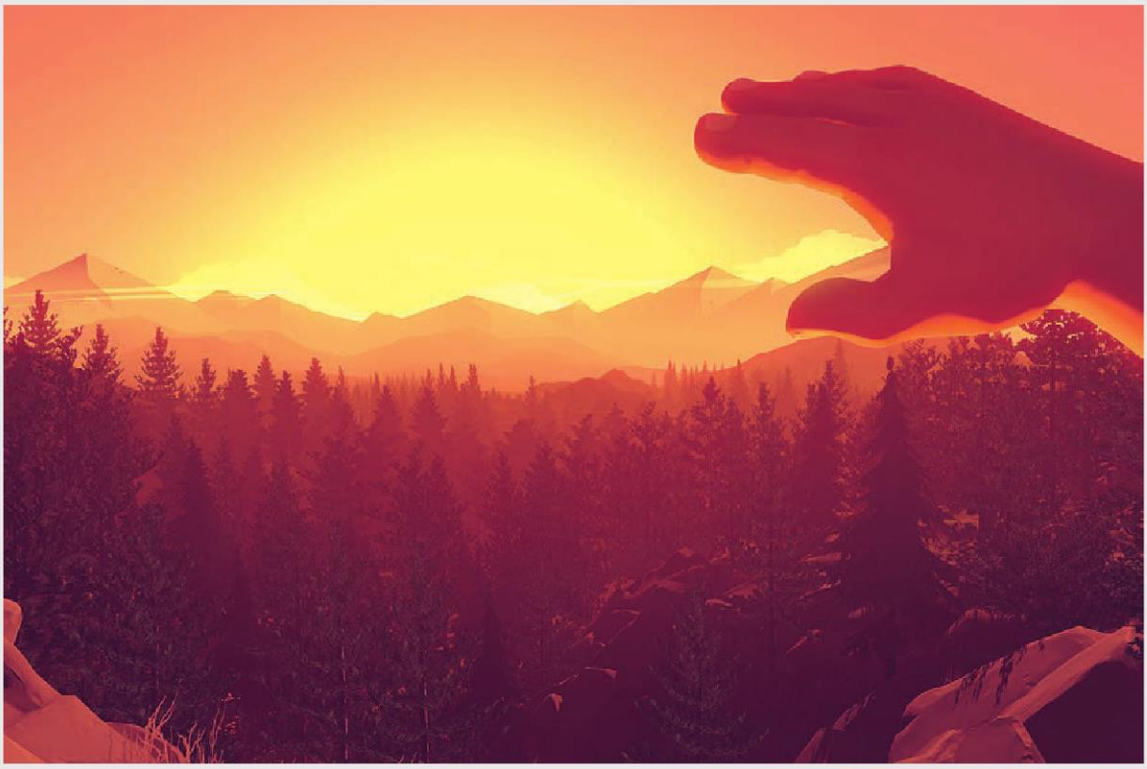
В этом и заключается кардинальное отличие индустрии образца 2015 года: современные инструменты для создания игр стали настолько же просты, насколько просто овладение, скажем, игрой на гитаре. Потратив несколько месяцев свободного времени, вы сможете освоить основы игрового движка, научиться писать первые скрипты, а бесплатные библиотеки моделей, текстур и анимации позволят вам начать делать свой первый проект.

В результате инди-индустрия начинает напоминать… музыку! В каждом городе есть десяток музыкальных групп, которые играют ни в склад, ни в лад, для своего удовольствия, которых никто не знает, но при этом все поголовно мечтают стать звездами первой величины. И так же, как отсутствие прибыли и коммерческих перспектив не может остановить появление новых музыкальных групп, так и советы в духе «слишком поздно идти в инди-индустрию» уже не остановят миллионы новых разработчиков, выросших на играх, для которых создание игр не работа, а служение любимому виду искусства.

ИНДИКУСИМА!

Все это очень хорошо, вот только местные музыкальные группы не мешают профессионалам зарабатывать! В то время как трэшевые инди-игры заваливаются толпой на Steam, Google Play и App Store, начиная конкурировать там с достойными проектами. Что же теперь будет? Уже известный нам Джефф Вогель считает, что инди-индустрия выживет, но при этом очень сильно изменится.

Жизнь профессионалов действительно усложнится. Зарабатывать на создании инди-игр будет все более и более проблематично, так как планка требований для



ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ инди-игру, графика не нужна вовсе. Как и умения программировать. Достаточно интересной идеи. Игру уровня головоломки LYNE любой из вас может сделать за полгода-год, а ее продажи только на Steam подбираются к полутораста тысячам …

FIREWATCH изредка светится в СМИ и нам кажется, что это слишком несправедливо – давно не было игры с настолько живыми и хорошо проработанными диалогами

ХОТЯ ВРЕМЕНА MINECRAFT ПРОШЛИ, истории невероятного успеха все-таки случаются. Создатели квеста Five Nights at Freddy's всего за год выпустили пять игр, собрали миллионные тиражи, а теперь по мотивам игры собираются снимать фильм!

TRANSISTOR сделал бывший игровой журналист Грэг Касавин – его вы можете знать еще и по блестящей игре Bastion

гарантированного успеха серьезно повысится. Сделать просто хорошую игру будет уже недостаточно – она должна быть настолько хороша, чтобы каждый поигравший о ней начал бы кричать на каждом углу. И даже сделав хит, стоит готовиться к тому, что продажи будут не такими высокими, чтобы обеспечить вам безбедное существование. Времена **Minecraft** прошли.

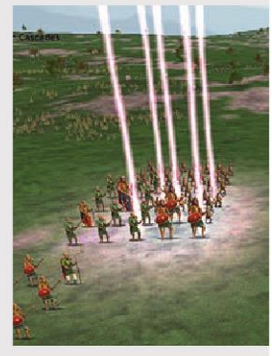
Все это отпугнет часть профессионалов, бюджеты станут меньше, а понятие «инди» снова обретет смысл. Сейчас к инди относится любая студия, работающая без издателя, что приводит к разным казусам: скажем, **Star Citizen**, собравшая уже $90 млн, – это инди. И даже Wargaming с его World of Tanks был бы инди, да вот беда – успел прикупить десяток студий и стал издателем.

В новых условиях инди-индустрия, скорее всего, разделится надвое. Крупные студии, по всей видимости, станут частью большой индустрии, столкнувшись со всеми ее проблемами и жесткими правилами – необходимостью считать копейки и читать умные книжки по маркетингу, поймут необходимость онлайнового функционала и социальных фишек, научатся налаживать связи с игровым сообществом. А под «инди» начнут снова понимать игры, сделанные 1-2 разработчиками, с минимальным бюджетом, а то и вовсе без оного.

Что же касается типичных современных инди-проектов, то тут стоит прислушаться к мнению Александра Закери, разработчика Das Tal. Он прямо советует: если вы хотите сделать одиночную игру на средний бюджет (от $200 тыс. до $5 млн) с помощью команды из 5-25 человек и потратить на это 2-3 года, лучше сразу откажитесь от этой затеи. Сегодня это прямой путь к банкротству. Подобный масштаб не даст вам заметного преимущества перед одиночками и в то же время больно ударит по карману в случае провала.

Джефф Вогель считает, что нынешние инди-студии в десяток человек, заказывающие музыку известным композиторам и нанимающие профессиональных актеров для озвучки, – это блажь. Проектами такого уровня стоит заниматься издательствам, умеющим просчитывать риски. Попытка же профинансировать масштабный проект самостоятельно обычно ничем хорошим не заканчивается.

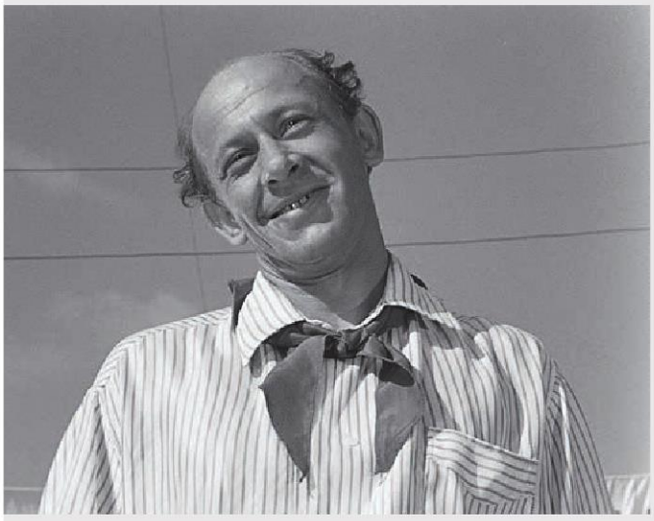
Типичный пример. Украинский квест Cradle за пару месяцев разошелся на Steam тиражом в 15 тысяч копий, а разработчики опубликовали исчерпывающий отчет о результатах нескольких лет разработки: «Коммерческие результаты Cradle, как и ожидалось нами, неважные. В отношении продаж чуда не про-



DOMINIONS 4 – яркий пример, почему в инди-индустрии невозможна гонка бюджетов. Ты сидишь стараешься, делаешь классную графику, а потом приходит игра с дизайном а-ля «Я освоил Paint!» и получает от ведущих изданий отзывы в духе «лучшая стратегия всех времен и народов»

SHOVEL KNIGHT получила от нас награду в номинации «платформер года» и продолжает удивлять игроков – в игре запланировано несколько интересных дополнений

КАЖДЫЙ борется с конкуренцией по-своему. Например, демка Dynostpoia в Greenlight имела вирус, которая автоматически голосовала за игру и спамила ее рекламу в профиль игроку



ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ стоит вспомнить цитату из фильма «Берегись автомобиля»: «Есть мнение, что народные театры вскоре вытеснят, наконец, театры профессиональные. И это правильно! Естественно, что актер, не получающий зарплаты, будет играть с большим вдохновением!»

изошло. Покрыта лишь небольшая часть бюджета. Проект оказался убыточным. В ближайшее время это отразится на судьбе «Летающего кафе» – мы покинем стены нашей студии в поисках работы. За нами остаются долговые обязательства перед инвестором. Мы счастливы, что нашли в себе силы выпустить проект таким, каким он представлялся на стадии задумки: странным, красивым и трогательным. Мы достигли своей художественной цели и уходим в длительный отпуск с чувством удовлетворения. Вернемся с новым проектом».

На консолях та же ситуация. Релиз **N++**, продолжения довольно известного в узких кругах платформера, имеющего собственную аудиторию фанатов, с треском провалился. Разработчики пишут, что им нужно продать в пять раз больше копий только для того, чтобы оправдать разработку. «Мы ожидали, что раз наша игра довольно достойная/важная/интересная, то обзоров по ней будет полно. Но выяснилось, что если не знаешь никого из журналистов, то совершенно необязательно, что они тебя вообще заметят!» – сокрушается представитель студии **Metanet**.

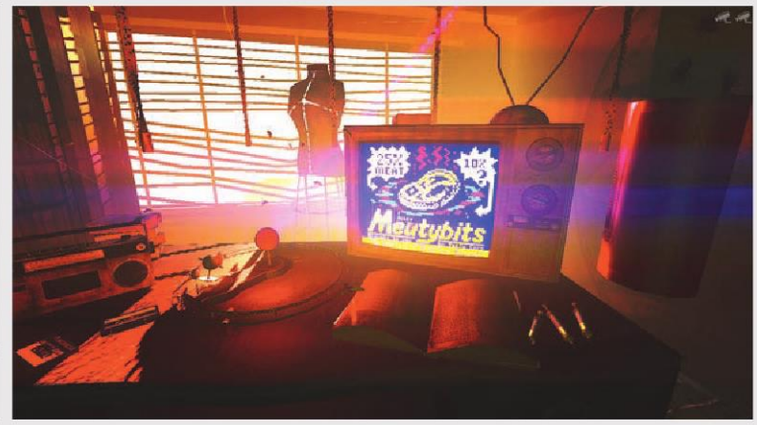
В связи с этим стоит ожидать появления нового типа инди-игр, для которых продажи в 5-10 тысяч копий будут не грандиозным провалом и поводом уйти из индустрии, а вполне обычным результатом, окупающим производство и позволяющим начать создание новой игры. Уложиться в такие рамки будет сложно. Но не труднее, чем всегда. За последние десять лет инди-индустрия взяла новую высоту. Сейчас ей надо набрать силы для нового прыжка: еще больше упростить инструменты разработки, дать каждому инди возможность реализовывать онлайновые фишки, унифицировать игровые платформы и создать новые возможности для поиска игр по интересам. И тогда… впрочем, что будет тогда, покажет будущее. А пока самое время подвести итог!

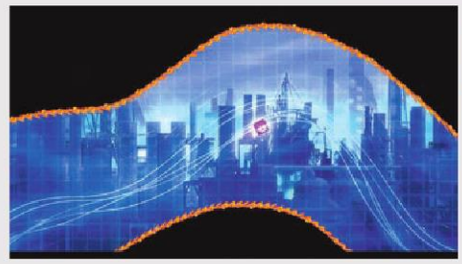
■ ■ ■

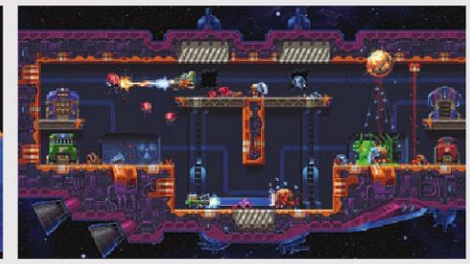
В этой статье мы рассказали, что такое индипокалипсис и к чему он может привести. Однако у многих читателей наверняка осталось легкое недоумение, потому что ответа на главный вопрос так и не прозвучало. Индипокалипсис – это хорошо или плохо? Станут инди-игры будущего лучше или хуже? Сумеет ли инди-индустрия сохранить достаточно профессионалов? А если нет, смогут ли энтузиазм и свежие идеи новичков стать хорошей заменой опыту и знаниям? Увы, точный ответ пока дать сложно.

Пока дела идут неплохо, даже лучше, чем раньше. Возможно, это субъективное ощущение, но интересных инди-проектов, в которые действительно хочется играть (а не только хвалить их за интересные идеи, кидая камни в огород AAA-проектов), стало больше. Все эти игры имеют мизерные продажи, но при этом пользуются горячей любовью своих фанатов.

Забавно, но если подумать… сегодняшняя инди-индустрия напоминает даже не музыку, а журналистику! Бумажная пресса пережила точно такой же наплыв сетевых изданий, а затем сами сайты подверглись атаке блогеров-любителей, отвоевавших у ветеранов-профессионалов солидный кусок пирога. В итоге СМИ хоть и потеснились, но не сдали своих позиций. Как видим, подобные перемены происходят не только в играх, но и по всему миру! Чем бы ни обернулся в итоге индипокалипсис, стоит признать одно: его появление не кризис и не трагедия, но естественный ход развития вещей, избежать которого невозможно, а можно лишь приспособиться. И единственный рецепт для этого, как и везде, прост и сложен одновременно – делать то, что любишь, и то, что умеешь, причем делать это лучше всех! ■







НИЖЕ РАДАРОВ

ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ ОБ ИГРАХ, ПРО КОТОРЫЕ НИКТО НЕ ЗНАЕТ

ПАВЕЛ БАЖИН

Когда мы говорим о сотнях тысяч никому не известных новых игр, мы слабо представляем, о чем вообще идет речь. Это какой-то трэш? Казуалки? Тысяча первый клон «Тетриса»? Есть и то, и другое, и третье, однако среди лавин малоинтересных проектов встречаются на удивление достойные экземпляры!

SOLAR WAR
(ПРОДАЖИ МЕНЕЕ 1 ТЫС. КОПИЙ)

Весьма глубокая пошаговая космострategия с минималистичной графикой. В качестве командующего обороны Земли вам необходимо отразить вторжение инопланетного звездного флота. Для этого придется договариваться с правительствами стран о финансировании, разрабатывать новые боевые корабли, строить базы на других планетах Солнечной системы и громить силы инопланетного агрессора, успевшие основать плацдарм для вторжения на родину всего человечества.

SELFIE:
SISTERS OF THE AMNIOTIC LENS
(ПРОДАЖИ МЕНЕЕ 1 ТЫС. КОПИЙ)

Как отличить хорошую игру от трэша, известно всем. Но как отличить хороший артхаус от трэшевого артхауса?! Они, заразы такие, выглядят совершенно одинаково! Жанр Selfie определить сложно: игрок оказывается в 1980-х, в комнате с телевизором, на котором можно поиграть в космический симулятор с векторной графикой наподобие **Elite**. Кроме всего этого (и бредовой психоделической атмосферы), сей проект предлагает вам исповедаться, почитать исповеди других игроков, проклясть их или же, наоборот, простить. Selfie настолько необычна, что при пиковом онлайне в шесть человек она получила ряд пространных обзоров, не менее бредовых, чем сама игра.

DUSKERS
(ПРОДАЖИ МЕНЕЕ 5 ТЫС. КОПИЙ)

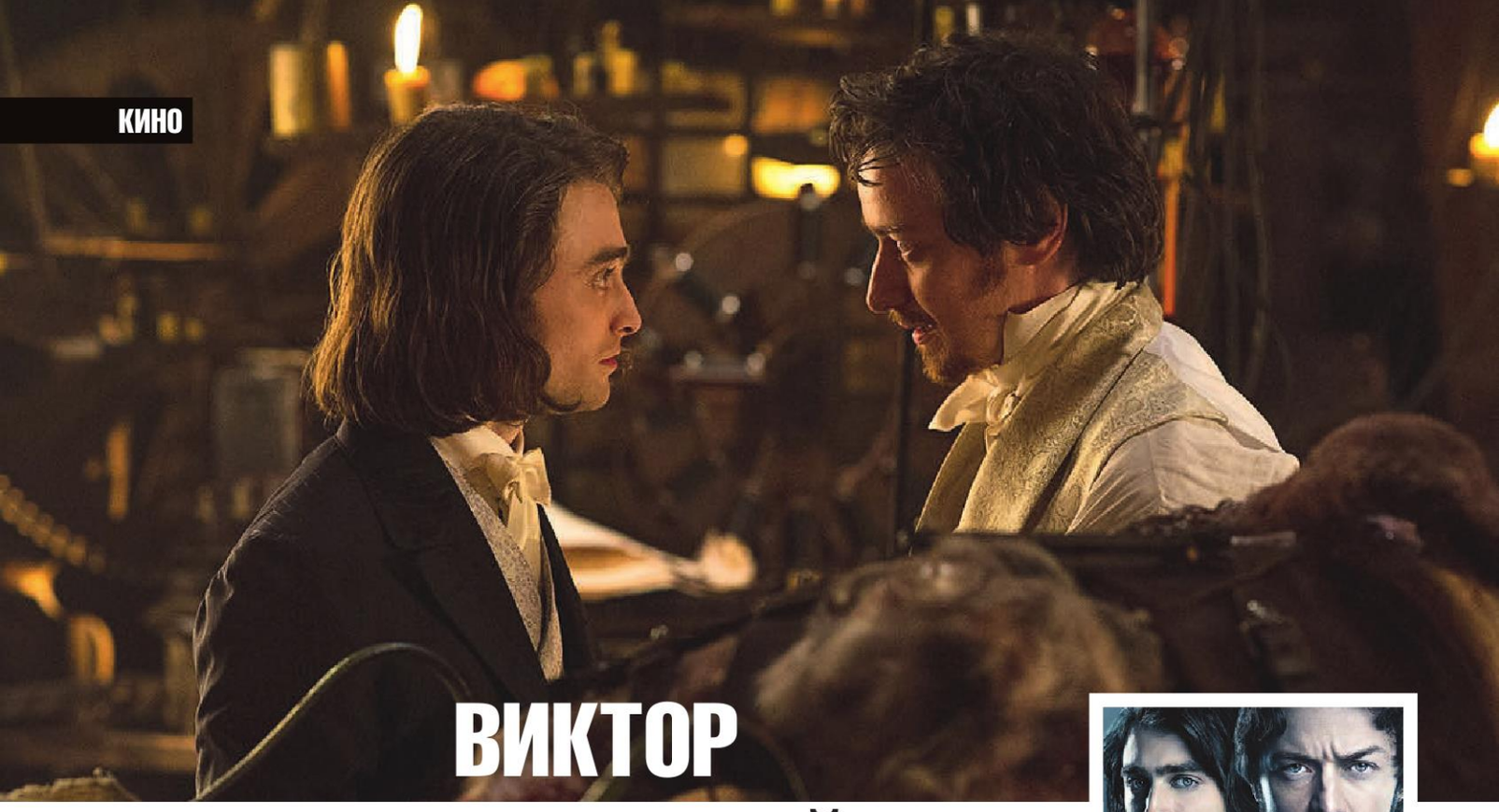
Среди рассматриваемых игр Duskers выглядит настоящим титаном, этакое инди ААА-класса, успевшее засветиться в ведущих игровых изданиях. Игрок выступает в качестве пилота корабля, находящегося в космосе, заполненном останками давно покинутых звездолетов. В распоряжении пилота имеются дроны, с помощью которых можно исследовать обломки в поисках полезных вещей, таких как топливо и запчасти. Выживая в этом мире, вы будете постепенно узнавать и его историю. Интересно решен вопрос с графикой: игра выполнена в виде интерфейсов космического корабля. Так что ни самого корабля, ни дронов, ни атакующих его монстров вы напрямую не увидите, все, что вам покажут, – это приборы, карты и информация с сенсоров дрона. Рекомендуем посмотреть трейлер игры, он очень хорошо объясняет ее суть.

INSIDE MY RADIO
(ПРОДАЖИ МЕНЕЕ 3 ТЫС. КОПИЙ)

Платформеры знают все. Музыкальные игры тоже. А как можно сделать музыкальный платформер? Очень просто: включить зажигательную музыку и озвучить все действия главного героя. А еще выстроить уровни так, чтобы правильное их прохождение складывалось в настоящую симфонию! Если в обычных платформерах правильные действия сказываются лишь на количестве очков, то в Inside My Radio они вознаграждаются сразу! Войдя в ритм игры, вы почувствуете, как сама музыка начинает подсказывать вам дальнейшие действия. Если бы нечто подобное выпустили крупные издатели, снабдив должным количеством контента, мог бы получиться хит, но увы, увы… Inside My Radio страдает типичной инди-болезнью: слишком короткая. И слишком никому не известная.

SUPER MUTANT ALIEN ASSAULT
(ПРОДАЖИ МЕНЕЕ 1 ТЫС. КОПИЙ)

Это духовный наследник Super Crate Box, который очень далеко ушел от своего прародителя по всем направлениям. Шикарная графика, огромный ассортимент оружия, случайно генерируемые уровни! Вы робот, вам поручено охранять звездолет и спящих в анабиозе землян от разной инопланетной нечисти. Берем под руку первое попавшееся и начинаем этим первым попавшимся лупить пришельцев по чему придется. Каждое оружие уникально, а потому каждое новое прохождение также становится уникальным – приходится сперва выяснить возможности своего арсенала, а затем подстроить стиль игры для его максимально эффективного использования. Очень аддиктивная штука! ■



ВИКТОР ФРАНКЕНШТЕЙН

VICTOR FRANKENSTEIN

АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

Жанр: готика
Режиссер: Пол Макгиган
В ролях: Дэниэл Рэдклифф, Джеймс Макэвой, Эндрю Скотт
Премьера в России: 26 ноября 2015 года

Уж сколько было в кино вариаций на тему «Франкенштейна» Мэри Шелли! Первую сняли еще в эпоху немого кино, самую знаменитую – в 1931 году, самую точную – в 1994-м... Но большинство из этих фильмов рассказывали про само чудовище – сшитого из кусков разных тел ожившего мертвеца, который «похитил» имя своего создателя в массовом сознании. Спросите случайного человека на улице, кто такой Франкенштейн, и большинство ответит: здоровенный зомби из фильмов ужасов.

Экранизаций, где центральным героем становился ученый, было довольно мало. «Виктор Франкенштейн» – тот редкий случай, когда создатели кино вспомнили, что Франкенштейн – это не монстр, а создавший его человек. В этом фильме, судя по названию и трейлеру, основное внимание будет уделяться Виктору – но не ему одному. Вторым центральным героем, судя по всему, должен стать ассистент Франкенштейна, горбун Игорь. Персонаж, кстати, неканонический – у Шелли его не было, зато благодаря экранизациям он стал неотъемлемой частью мифа. Нестандартным взглядом на персонажей этот фильм и должен быть интересен.

А еще – тем, что у фильма отличный актерский состав. Виктора Франкенштейна играет Джеймс Макэвой («Грязь», «Транс», «Люди Икс») – один из самых ярких актеров современности. Его помощника, горбуна Игоря, изобразил Дэниел Рэдклифф, который в последние годы все чаще пытается затмить самого себя и отделаться от репутации вечного «Гарри Поттера» – он за это время сыграл в фильмах «Рога» и «Женщина в черном». Вдобавок, роль отца Франкенштейна исполнил Чарльз Дэнс, известный по «Игре престолов», «Опочтарению», «Вию» и десяткам других ролей.

Режиссер Пол Макгиган далеко ушел от классического романа Мэри Шелли и попытался создать собственную интерпретацию. Он перенес действие «Франкенштейна» в викторианский Лондон XIX века – эпоху стимпанка, прогресса и готики. Легко представить, что по этим же нарисованным компьютерной графикой улочкам бродят персонажи викторианских романов и городских легенд, населяющие картины вроде «Ван Хельсинга» и «Страшных сказок»: Джек-потрошитель, Дориан Грей, Джекил и Хайд, Шерлок Холмс...

Кстати, Холмс приходит на ум в первую очередь. Дело в том, что Макгиган был одним из создателей «Шерлока» от BBC. К тому же, противника главных героев, фанатично религиозного инспектора Скотланд-Ярда, играет Эндрю Скотт – Мориарти из сериала, а сцены, связанные с медициной, будут оформлены инфографикой в духе того же «Шерлока». Так что фильм не просто снят в Британии, британцами и о Британии – он обещает быть чисто английским и по духу. ■

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ПРОБУЖДЕНИЕ СИЛЫ

STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

АЛЕКСЕЙ ИОНОВ

Жанр: космическая опера
Режиссер: Джей Джей Абрамс
В ролях: Джон Бойега, Дэйзи Ридли, Адам Драйвер
Премьера в России: 17 декабря 2015 года

В 2012 году студия Disney купила студию Lucasfilm со всеми её подразделениями и интеллектуальной собственностью. Почти сразу же новые владельцы анонсировали, что выпустят седьмой эпизод «Звёздных Войн». Это всем известная часть истории.

Менее известно другое. Когда Джордж Лукас собирался продавать компанию, он думал, как увеличить ее привлекательность для покупателей. К целой вселенной он приложил свои сюжетные задумки для трех новых фильмов. Связался с тремя главными звездами оригинальной трилогии и рассказал им о своих планах. Написал сюжетные наброски для новой трилогии. И только затем набрал номер исполнительного директора Disney Боба Айгера.

Чтобы получить на руки наброски к новым фильмам, руководству Disney пришлось подписать соглашение о коммерческой тайне. Лишь после этого Джордж согласился обсуждать детали.

Автор сценария нашелся быстро. Превратить сюжетный набросок Лукаса в сценарий поручили Майклу Арнтду, сценаристу третьей «Истории игрушек» и обладателю премии «Оскар» за «Маленькую мисс счастье».

А вот поиски режиссера затянулись, хотя фаворитом с самого начала считался Джей Джей Абрамс. Во-первых, он давний фанат «Звёздных Войн». Во-вторых, в его фильмографии, помимо сериала «Остаться в живых», уже есть успешный перезапуск другой культовой фантастической серии – «Звёздный путь». Причём абрамсовские «Звёздные пути» если за что и критиковали, то именно за сходство со «Звёздными Войнами».

Поначалу Абрамс публично открестился от предложения. Дескать, это слишком большая ответственность – браться за любимую вселенную детства, он не готов к подобному. Но новый президент Lucasfilm Кэтлин Кеннеди проявила настойчивость и в течение месяца лично уговаривала Абрамса, пока тот не сдался. Впрочем, Джей Джей настоял, что снимет только один фильм.

После этого поначалу новости о фильме появлялись редко. Причина молчания прояснилась в октябре 2013 года. Оказалось, что Абрамсу категорически не понравился сценарий Арндта. Если верить слухам, в нем слишком мало внимания уделялось Хану, Люку и Лее, а Джей Джей хотел сделать их одними из главных героев. Он решил переписать сценарий с нуля сам, в соавторстве с Лоуренсом Кэзданом – одним из сценаристов и продюсеров оригинальной трилогии.

Съемки начались весной 2014 года и шли параллельно на нескольких площадках: в британской студии Pinewood и на натуре в Исландии и Абу-Даби. Работа была омрачена травмой Харрисона Форда – семидесятилетний актер повредил лодыжку и выбыл из проекта на пару месяцев.

Работа над фильмом завершилась 6 ноября, а вскоре создатели объявили и его название – «Звёздные Войны: Пробуждение Силы». Вы спросите, где же слова «Эпизод VII»? А их нет, и в этом видна дань уважения классике. Фильмы оригинальной трилогии выходили как раз без номеров в названиях. Эпизодами IV, V и VI они стали только в девяностых, когда Лукас начал работать над приквелами.

«Пробуждение Силы» вообще во многом будет походить на оригинальную трилогию. Джей Джей – поклонник классических фильмов, а вот приквелы, по слухам, на дух не переносит, считая, что ими Джордж испортил собственный мир. Поэтому Абрамс даже в мелочах старается копировать именно старые фильмы. Например, большинство сцен «Пробуждения Силы» снимали на натуре и в декорациях, а зеленый экран старались использовать как можно реже. И сняты эти сцены на плёночную камеру, а не на любимую поздним Лукасом цифровую. И даже дроид BB-8 оказался не компьютерной графикой, а настоящим маленьким роботом. ■

ПОЧЕМУ МЫ ИГРАЕМ

СЕГОДНЯ Я КИЛЛЕР

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

«Почему мы играем» – наша новая рубрика. В ней мы станем говорить о тех вещах, что заставляют нас тратить на игры драгоценные минуты, часы, дни и даже годы жизни. В прицел могут попасть персонажи, задания, миры, мелкие, но любопытные детали, которые и делают просто хорошие игры выдающимися, – словом, в каждом номере будет что-то свое.

И начнем мы с самого зверского. С убийств!

10-е место
THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Безумный князь даэдра Шеогорат – мастер выдумывать нам те еще поручения. Как-то раз он попросил до смерти затыкать огромную летающую медузу-нетча... вилкой. Ни двойного дна, ни интриг в этом квесте нет. Но суть этого задания сделала его одним из самых запоминающихся в **Morrowind**.

9-е место
GRAND THEFT AUTO 4

Нико творчески подошел к убийству одного крупного юриста. Он... составил резюме и отправился на собеседование к жертве. По дороге нас просили не забыть надеть солидный костюм, а миловидная секретарша что-то лепетала о «милейшем человеке на свете» в кабинете. Увы, герой пропустил ее слова мимо ушей: сделать решающий выстрел можно было прямо после издевательского вопроса «Кем вы видите себя через десять лет?».

8-е место
ASSASSIN'S CREED 2

За все время существования серии мы совершили немало изобретательных убийств, для чего переодевались в стражников, подкупали служанок, пробирались в исповедальни и даже поднимались на эшафот под видом осужденного. А как-то раз Эцио врубил «Гудзонского ястреба» и на летательном аппарате Леонардо да Винчи спланировал на крышу неприступного логова. Внутри, правда, все было уже более обыденно и менее зрелищно – снова звон мечей и очередное убийство.

7-е место
MASS EFFECT 2

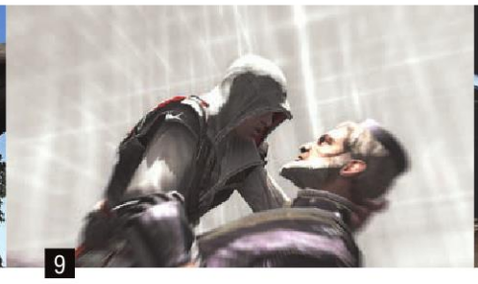
Во вселенной **Mass Effect** нашлось место разным существам. И среди них убийцы ардат-якши вызывают особый интерес. Дело в том, что почти все постельные партнеры этих азари умирают. От удовольствия. Дочь нашей спутницы Самары тоже принялась убивать своих любовников, за что и получила смертный приговор.

Ее мы ловим на живца. Узнаем как можно больше с помощью вещей и записок предыдущей жертвы, а потом отправляемся в бар и прикидываемся любителем современного искусства. Если все проходит успешно, вечер перестает быть томным и мы устраиваемся в ее пентхаусе. В самый ответственный момент врывается мать девушки, и нам приходится выбирать – убить ардат-якши или позволить ей заменить Самару в команде.

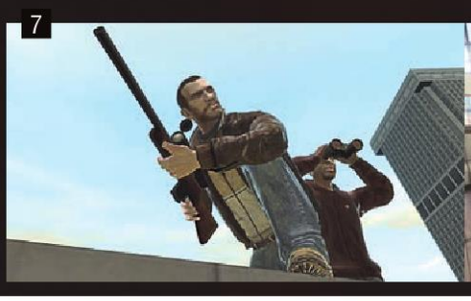
6-е место
GRAND THEFT AUTO 5

Прелесть этого задания в том, что сначала мы и сами не осознаем, что участвуем в покушении. Герой ищет подходящую одежду, проникает в красочный офис компании LifeInvader, помогает «работнику» фирмы расправиться с вирусом и устанавливает какой-то чип в новое устройство компании.

10


9

8


7

6

5

4

3

2

И только затем, расслабившись и сидя перед телевизором, мы узнаем истинное предназначение «чипа». Оказывается, стоило только позвонить на телефон, куда он установлен, как тот... взрывается у уха обладателя. Отправляя на тот свет виртуальную версию Марка Цукерберга прямо во время презентации устройства.

5-е место
MAFIA

Первая **Mafia** – одна из тех игр, в которых нам приходилось на удивление часто претворять в жизнь хитрые планы убийства. И больше всего мы прониклись покушением на не знакомого нам советника дона Морелло, праздновавшего день рождения на теплоходе. Пробраться туда, а тем более пронести с собой оружие – задача не из простых. Мы добывали матросскую форму, отдраивали унитазы, чтобы достать ключи от гальюна, где спрятан пистолет. И лишь потом, после унизительной работенки, можно было сделать решающий выстрел и скрыться под тревожный гомон гостей.

4-е место
DISHONORED

В **Dishonored** игрокам то и дело приходилось убивать. И лучшим, на наш взгляд, мокрым делом стало проникновение на бал к леди Бойл, где нас ждали вызов на дуэль, яркие маскарадные костюмы, орава охранников и жертва – сама леди Бойл.

С самого начала игра ставила интересную задачу: узнать, под какой из масок скрывается нужная нам дама. Можно было напоить кого-нибудь и вызнать у него личность жертвы или самому пробраться в ее личные покои. Постепенно возможностей пройти задание на свой лад становилось все больше. Соблазнить и заманить в ловушку? Нанести удар в открытую? Или оглушить и вручить тайному воздыхателю, который увезет девушку подальше от проблем?

3-е место
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Чернобыльские уровни до сих пор считаются едва ли не лучшими миссиями в серии **Call of Duty**. И неспроста. В них мы ползали со снайперской винтовкой под прикрытием высокой травы, снимая часовых. А в какой-то момент нужно было залечь и застыть, пока мимо нас неспешно шествуют многочисленные солдаты противника, не замечающие героев в камуфляже.

Никаких вольностей, увы, не позволялось: передвигаться, стрелять и замирать нужно было строго по сценарию, когда напарник скажет. Но напряжение достигало невероятного уровня, а путешествие по мрачному городу-призраку врезалось в память.

На этом интересные моменты не заканчивались, впереди ждало главное – само покушение. Здесь разработчики тоже сумели удивить: при выстреле требовалось учесть направление ветра, а цель то и дело загораживали враги.

2-е место
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

В ролевой серии **The Elder Scrolls** мы, будучи членом гильдии убийц, пытались отравить императора, переодевшись поваром, инсценировали смерть дворян и даже убивали невест прямо на свадебном торжестве. Но самым изобретательным и оригинальным заданием нам показался квест, в котором героя запирают в особняке с гурьбой ничего не подозревающих искателей сокровищ. И ставят задачу: устранить всех так, чтобы ни один не догадался, кто убийца.

Тут-то и начинаются события, словно взятые из остросюжетного детектива, только с игроком в роли злодея. Искать способы остаться наедине с жертвой, заманивая ее в уединенные места под разными предлогами, выстраивать отношения, подкидывать отравленные яблоки или стравливать между собой – проходить этот квест можно множество раз, всякий раз узнавая что-то новое и смакуя каждую деталь.

1-е место
HITMAN: BLOOD MONEY

Конечно, мы не могли обойти вниманием главного киллера игровой индустрии – агента 47. Киллеру часто приходится импровизировать – подменить бутафорский пистолет настоящим, обрушить на жертву люстру или отравить свадебный торт… в общем, всячески провоцировать несчастные случаи.

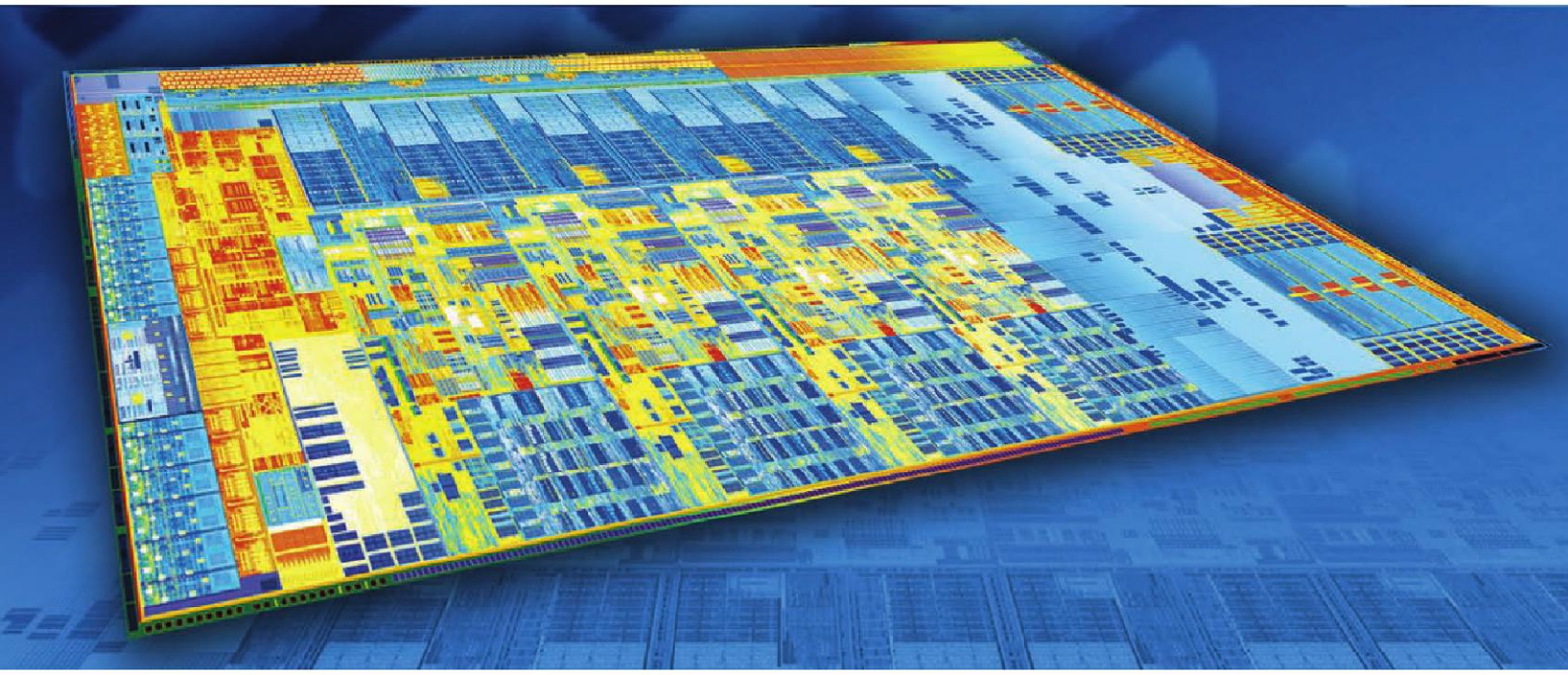
Один из лучших подобных сценариев в серии разворачивается во время карнавала. Играет громкая музыка, на улице яблоку негде упасть из-за огромной толпы горожан, а нам в этой веселой обстановке нужно вычислить и убрать трех других киллеров.

Сделать это можно по-разному. Проследить за курьером с деньгами, пробиваясь сквозь многотысячную толпу? Попытаться подменить его, устранив по пути и переодевшись в его костюм? Вычислить противников самому, подслушивая разговоры за стенкой? Или подкараулить одну из жертв и сбросить ей на голову рояль? Вариантов развития событий множество, а обилие гражданских поблизости усложняет задачу и создает необычную атмосферу. ■

1

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ РЕДАКТОР РАЗДЕЛА

Ушедший месяц принес массу нового и интересного. Темой номера стал выход Intel Skylake, которые наконец-то официально довезли до нашей страны. Побывали в редакции и свежие iPhone 6s, под которые мы с удовольствием выделили четыре страницы нашего раздела. А в довершение всего мы поможем вам определиться, какая из бюджетных видеокарт лучше – GTX 950 или R7 370.

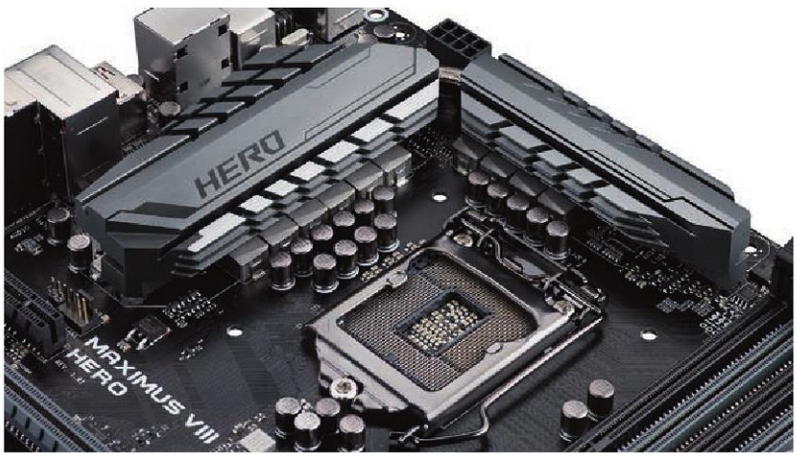


ПРОГУЛКА ПО ВОЗДУШНОМУ ОЗЕРУ

Обзор процессоров Intel Skylake

Текущий год выдался для **Intel** насыщенным. Сначала компания анонсировала семейство **Broadwell** («тик»), ознаменовавшее переход к 14-нанометровому техпроцессу, а затем и Skylake («так»), явившие миру новую микроархитектуру. Получается, что впервые с момента появления идеологии «тик-так» процессорный гигант сделал сразу два шага за один год.

Но это свидетельство вовсе не ускорения разработки, а, наоборот, стагнации, ведь переход от Haswell (22 нм) к Broadwell (14 нм) занял у Intel рекордные два года. Что наводит на мысль о внутренних проблемах и привлекает особое внимание к Skylake. Ведь, судя по масштабам рекламной кампании, на эту архитектуру возлагаются огромные надежды.



ВНЕШНЕ LGA1151 ПОЧТИ не отличить от старого LGA1150. Разница только в расположении контактов

Такие разные

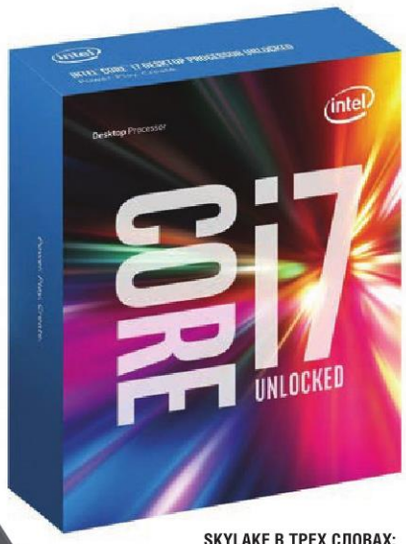
До последнего момента от Intel было почти невозможно добиться подробностей о новой архитектуре. Лишь на прошедшей в Сан-Франциско IDF 2015 производитель раскрыл карты.

Несколько последних поколений процессоров почти не отличались от предшественников производительностью, зато с каждым годом становились экономичнее. Со Skylake поступили иначе. Да, в мобильных вариантах по-прежнему делается упор на снижение энергопотребления, но в домашних, настольных, кристаллах эту тему разумно проигнорировали. И Skylake выделяется невероятно широким коридором тепловых пакетов – от 4,5 до 95 Вт.

Избирательный подход к проектировке «воздушного озера» проявился и в более гибких массогабаритных рамках. Отныне Skylake для ультрабуков и планшетов может быть в четыре раза компактнее, чем его настольный брат. К тому же мобильные чипы стали примерно на 40–60% экономичнее в состоянии покоя и во время исполнения типовых мультимедийных задач.

Продвижению новых камней в планшетах и смартфонах поспособствует не только снизившийся аппетит, но и соответствие специфике карманных гаджетов. Skylake обзавелся поддержкой интерфейса **CSI**, использующегося для подключения камер. Выделенный сигнальный процессор для обработки изображений тянет до четырех модулей разрешением 13 Мп. Это касается не только фотографий, но и видео с разрешением 1080p60 или 2Kp30. А еще новый модуль способен самостоятельно строить панорамы, накладывать спецэффекты и даже распознавать лица.

ПО СООБЩЕНИЮ INTEL, процессоры для планшетов будут в четыре раза меньше настольных моделей



SKYLAKE В ТРЕХ СЛОВАХ: быстрее, экономичнее и безопаснее

Заявлены четыре основные линейки: Skylake-S для настольных компьютеров, Skylake-U для ультрабуков, Skylake-H для мощных лэптопов и Skylake-Y для самых компактных устройств вроде планшетов или разнообразных трансформеров. Сегодня все наше внимание будет уделено Skylake-S.

1151 ножка

Первая новость – на текущих материнках с LGA1150 кристаллы не работают. Им нужен свежий LGA1151, появившийся вместе с сотыми чипсетами Intel. Однако на этот раз за «смену ножек» мы Intel ругать не будем. В кристаллах много изменений, требующих иного подключения, к тому же для общения с внешним миром они используют новую шину DMI 3.0 с увеличенной вдвое пропускной способностью.

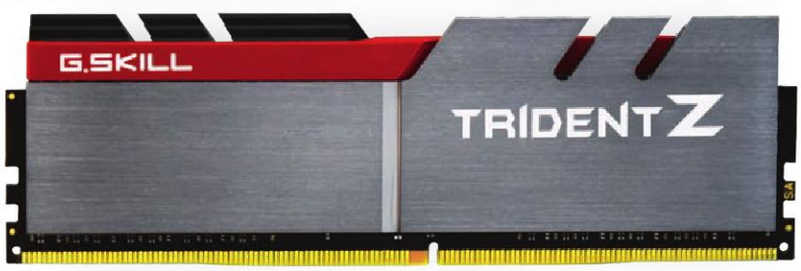
Аналогичная ситуация и с оперативной памятью. Как и было обещано, все Skylake имеют поддержку DDR4-2133 МГц, уже успевшей засветиться в серверном и высокопроизводительном сегментах. Однако лишать нас DDR3 производитель не стал.

Все кристаллы Skylake поддерживают стандарт DDR3L, и если за новое поколение оперативки переплачивать неохота, то есть смысл поискать материнку с нужными слотами. В бюджетном сегменте такие есть почти у всех производителей.

Что на дне озера

Ну а теперь поговорим о внутренних изменениях Skylake. Если не лезть в глубины, то все до боли знакомо. Предельное количество ядер – четыре штуки, в старших моделях есть поддержка двух потоков на один модуль, а предел L3-кэша для топовых вариантов – привычные 8 МБ.

На более низком уровне уже наблюдаются глобальные метаморфозы. Большинство направлено на улучшение параллельной обработки команд. Тут и увеличенный с 192 до 224 инструкций буфер внеочередного исполнения, и измененные блоки предсказания ветвлений, и доработанные исполнительные цепочки, которые вкупе с улучшенным механизмом выборки должны обрабатывать до шести инструкций за такт.



ОФИЦИАЛЬНО Skylake поддерживают память частотой до 2133 МГц, однако G.Skill уже анонсировала модули на 4266 МГц

Проработали в Intel и другие аспекты. Так, увеличилась пропускная способность почти всех элементов кристалла. L2-кэш стал примерно на 60–70% производительнее, кольцевая шина, связывающая все компоненты, расширилась почти в два раза, а скорость алгоритмов шифрования в зависимости от задачи показывает рост от 17 до 33%. Еще один интересный факт: в Skylake обновили пару антивирусных технологий, которые пресекают любые попытки переполнить буфер или получить доступ к некоторым критически важным разделам памяти.

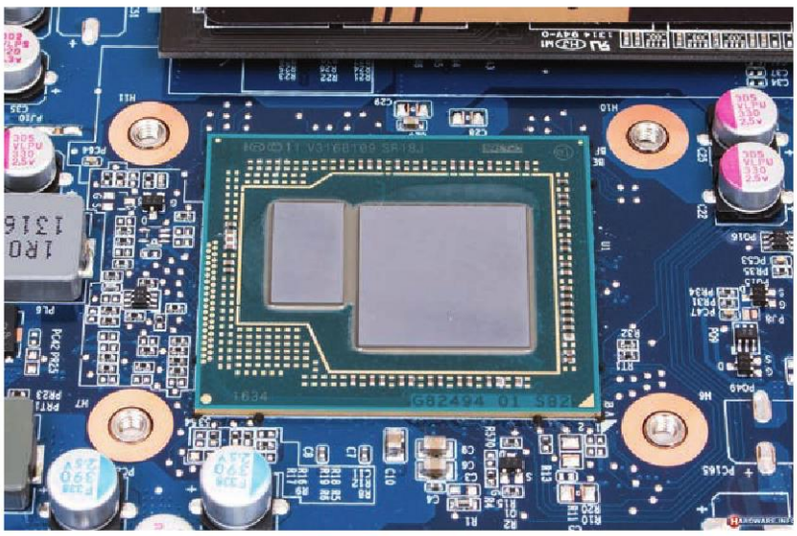
И наконец, главная гордость Intel – борьба с потреблением энергии. Для Skylake придумали массу новых хитростей. К примеру, если в коде программы нет AVX-инструкции, блоки, отвечающие за их исполнение, отключаются на уровне ядра.

Сэкономили инженеры и на System Agent, оснащенном отныне технологией динамического изменения частоты Intel SpeedStep. Ну а сами ядра стали поддерживать функцию Duty Cycle Control. Это аналог SpeedStep, только он не трогает частоту процессора, а полностью выключает части кристалла на заданное количество тактов.

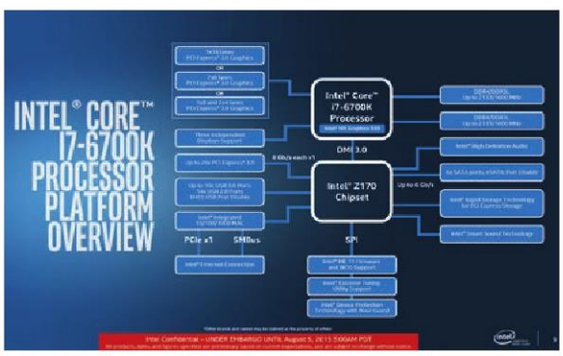
Новые игры

Много внимания Intel уделила встроенному графическому ядру. Производитель вновь использовал модуль-

ЧИПСЕТЫ LGA1151					
	H110 Express	B150 Express	Q150 Express	H170 Express	Q170 Express
Количество портов USB 3.0	4 шт.	6 шт.	8 шт.	8 шт.	10 шт.
Количество портов SATA Rev. 3	4 шт.	6 шт.	6 шт.	4 шт.	6 шт.
Количество линий PCIe 3.0	Нет	8 шт.	10 шт.	16 шт.	20 шт.
Количество портов M.2	Нет	Нет	Нет	2 шт.	3 шт.



СУДЯ ПО ВСЕМУ, СТАРШАЯ Iris Pro Graphics 580 будет поставляться только с мобильными процессорами



НЕСМОТРЯ НА ДВУКРАТНОЕ увеличение пропускной способности, шина DMI все еще остается узким местом чипсетов Intel

ный подход, так что в строй вводится сразу несколько GPU. Благодаря возросшей масштабируемости увеличилось количество вариаций, а старшие версии стали более производительными. Новые чипы оснащены видеоядрами девятого поколения: они поддерживают DirectX 12, OpenGL 4.4 и OpenCL 2.0.

Базовое строение GPU изменилось. Основная графическая единица состоит из трех секций, в каждой из которых восемь исполнительных элементов. Подобных модулей может быть от одного до трех, то есть количество вычислительных устройств варьируется от 24 до 72 штук. Прежде их число не превышало 48 единиц.

Особняком установлены элементы, отвечающие за геометрические вычисления и декодирование видео. Их нарочно поселили отдельно, чтобы разделить цепочки питания. Благодаря этому для воспроизведения роликов не требуется обеспечивать энергией весь GPU.

Еще одна оптимизация коснулась буфера. Как и в случае с Broadwell, графика Skylake может быть оснащена 128 МБ eDRAM, но более доступные модели идут с 64 МБ.

Во всех представленных на данный момент настольных процессорах Skylake используется **HD Graphics 530**. Она включает двадцать четыре исполнительных модуля, работающих на частоте около 1 ГГц. Intel оценивает их производительность в 440 Гфлопс. Самая мощная видеокарта **Iris Pro Graphics 580** при 72 вычислительных блоках должна дотянуться до 1100 Гфлопс, что в теории соответствует NVIDIA GeForce GTX 950.

Чипсеты

Сегодня для Skylake известны данные о шести чипсетах: **H110**, **B150**, **Q150**, **H170**, **Q170** и **Z170**. Начнем с самого старшего, ведь с точки зрения новых технологий он представляет наибольший интерес.

Intel Z170, как и его предшественники, делается по 22-нанометровым нормам. С учетом более сложной начинки это вылилось в увеличившееся энергопотребление: 6 против 4,1 Вт у Z97. В рамках настольных ПК прибавка кажется незначительной, но для мобильных устройств в этом нет ничего хорошего.

Разберемся, куда пошли лишние ватты. Новость первая: Intel Z170 наконец-то получил собственные линии PCIe 3.0 в количестве двадцати штук. В Z97 было всего восемь портов, да и то «второй» версии.

Новость вторая: число USB 3.0 выросло с шести до десяти штук. Правда, о USB 3.1 мечтать не стоит – «в стоке» его нет, и за его появление на плате будет отвечать только производитель материнок.

Новость третья, самая важная: Z170 умеет разгонять процессоры не только через множитель, но и по старинке, изменяя базовую частоту тактового генератора. Доступны не только фиксированные значения, но и прямая регулировка с шагом в 1 МГц. А это значит, что получить чуть больше производительности теперь можно не только от дорогих K-версий кристаллов, но и от их более доступных собратьев.

Заметен прогресс и в отношении RAID-массивов. Благодаря внедрению шины DMI 3.0 суммарная пропускная способность всех каналов существенно увеличилась. Это означает, что теперь в составе RAID 0 можно использовать одновременно шесть твердотельных накопителей, а их суммарная производительность будет отлично масштабироваться.

Однако относительно поддержки RAID все не столь однозначно. Если раньше активировать совместную работу нескольких жестких дисков можно было и на самых простых чипсетах, то теперь эта возможность стала прерогативой лишь старших моделей с индексом 170 (H170, Q170 и Z170). Этой же тройке достались и передовые порты M.2.

Младшие наборы системной логики традиционно лишены некоторых фирменных технологий Intel, адресованных корпоративному сектору. Вдобавок в них урезано количество разъемов USB 3.0 и SATA Rev. 3, а также линий PCIe 3.0. А у начального H110 «третьих» портов и вовсе нет – максимум шесть линий PCIe 2.0.

Каков же вывод в нашей теоретической части? На удивление – вполне положительный. Intel явно осознала множество ошибок и начала потихоньку перестраивать свое отношение к нам, пользователям. Если пару лет назад компания по-барски указывала нам, что делать, то теперь она дает какой-никакой, но все-таки выбор: мы опять можем разгонять любые кристаллы, нам разрешают самим выбирать между типами оперативной памяти и нас наконец-то перестали загонять в странные рамки по энергопотреблению.

Ну а насколько Skylake прибавили в производительности – об этом читайте на следующих страницах.

● *Александр Шаронов*

ДОМ У ОЗЕРА

Тестирование Skylake-S на примере Intel Core i7-6700K

Практическую часть мы разобьем на три раздела. В первом расскажем об уже выпущенных кристаллах и поговорим о цене. Во втором рассмотрим, как выглядят материнские платы на новых чипсетах. Ну а в третьем обсудим производительность самого процессора.

Разнообразие

Забавно, но, несмотря на огромные надежды, возлагаемые на новую архитектуру, Intel пускала ее в продажу довольно странно. Официально свежие кристаллы представили на gamescom 2015, но тогда анонсировали всего две модели – **Core i7-6700K** и **Core i5-6600K**. Вышли они очень необычно: их можно было достать на тесты, прогнать и оценить результаты, но подробно о том, как именно устроены камни, никто не рассказывал. Эдакие «черные ящики» получались.

Первые подробности об архитектуре мы услышали лишь на IDF 2015, примерно тогда же Intel рассказала и об оставшейся части кристаллов, приведя все семейство в более или менее приличный вид.

Как и раньше, в списке значатся четыре линейки. Самая младшая – **Pentium**. Два ядра, частота от 3,4 до 3,6 ГГц и всего 3 МБ кэш-памяти третьего уровня. Дальше идут **Core i3**, тоже двухъядерные, но с поддержкой четырех потоков. В зависимости от модели на борту у них 3 или 4 МБ L3-кэша, а скорость варьируется от 3,6 до 3,9 ГГц.

Следующий и, по идее, оптимальный вариант – **Core i5**, четыре кристалла с квартетом ядер без поддержки Hyper-Threading и частотой от 2,7 до 3,5 ГГц. Объем кэша у них одинаковый – 6 МБ. И возглавляет семейство пара топовых **Core i7** с 8 МБ L3-кэша, поддержкой Hyper-Threading и скоростью от 3,4 до 4 ГГц.

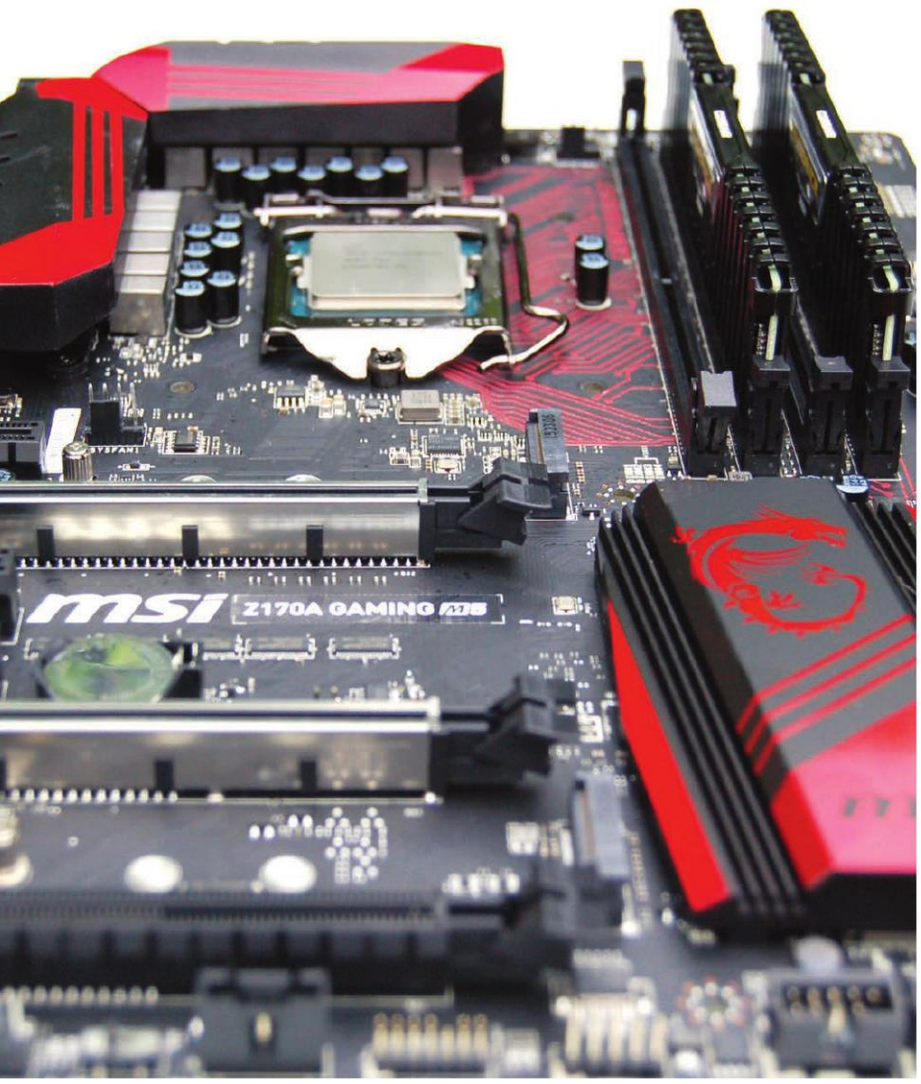
В долларах все это стоит аналогично прошлым поколениям. За самый дешевый **Pentium G4400** просят $64, за топовый Core i7-6700K – $416. Естественно, в рублях все намного грустнее. Младший кристалл продается за 4610 рублей, а старший – за прискорбные 28 000 рублей, на три тысячи дороже, чем Core i7-4790K на базе Haswell. Стоит ли новинка таких денег, разберемся чуть позже, а сейчас перейдем к материнским платам.

MSI Z170A Gaming M5

О том, что нового представили в свежих чипсетах, мы подробно рассказали в теоретической части материала, теперь же посмотрим, как все это реализуется на практике и на что способны материнки нового поколения. Рассматривать их будем на примере топового чипсета Intel Z170 Express. Платы на их основе представили все ведущие производители, и, что особенно приятно, почти у всех есть версия с поддержкой DDR3. Мы, правда, взяли вариант с новой памятью –

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Охлаждение	Deepcool Assassin
Материнская плата	ASUS Z97-Deluxe/MSI Z170A Gaming M5
Память	2x 4 ГБ DDR3-1866/DDR4-2400 МГц Kingston HyperX Fury
Видеокарта	NVIDIA GeForce GTX 690
Накопители	OCZ ARC 100, Western Digital WD10EZEX
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 8 64-bit
Драйверы NVIDIA	358,87

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ		
Характеристики	Intel Core i7-6700K	Intel Core i7-4770K
Архитектура	Skylake	Haswell
Технологический процесс	14 нм	22 нм
Сокет	LGA1151	LGA1150
Количество ядер/потоков	4/8 шт.	4/8 шт.
Размер кэша третьего уровня	8 МБ	8 МБ
Штатная тактовая частота	4 ГГц	3,5 ГГц
Максимальная частота в режиме Turbo Boost	4,2 ГГц	3,9 ГГц
Количество каналов памяти	2 шт.	2 шт.
Поддерживаемый тип памяти	DDR4-2133/DDR3L-1600	DDR3-1600/DDR3L-1600
Количество поддерживаемых линий PCI Express 3.0	16 шт.	16 шт.
Теплопакет (TDP)	91 Вт	84 Вт
Цена на ноябрь 2015 года	28 000 рублей ($430)	25 000 рублей ($384)



MSI Z170A Gaming M5. В линейке компании она занимает одно из высших положений и относится к семейству **Enthusiast Gaming**.

Внешних отличий от Z97 нет. Сокет стоит сверху, рядом слоты под оперативку, ну а вся нижняя часть по традиции отдана под порты расширения.

Другое дело, что сами материнки с каждым годом все эффектнее. К примеру, наша подопытная отличается очень аккуратным оформлением: черный кусок текстолита формата ATX, минимум проводящих дорожек и симпатичная система охлаждения. Рядом с кристаллом – пара красно-черных радиаторов с подсветкой, накрывающих семифазную систему питания. Еще один «охладитель» нашел место над южным мостом в правом нижнем углу платы. Дорожки от сокета к DDR4 оформлены в красном цвете – смысловой нагрузки никакой, зато выглядит красиво.

С чисто функциональными возможностями у MSI все по высшему разряду. Рядом с сокетом (внешне точь-в-точь старый LGA1150) – четыре слота под DDR4, способные принять до 64 ГБ оперативки скоростью до 3400 МГц.

Слотов расширения семь штук: три PCIe x16 и четыре PCIe x1. Скомпонованы они хитро: верхняя пара графических портов соединена напрямую с кристаллом и делит между собой все его шестнадцать линий. А значит, если используется только один разъем, то видеокарта забирает всю полосу, а в SLI графические чипы работают в режиме x8+x8. Еще меньше они получают в третьем слоте, он уже связан с южным мостом и берет от него всего четыре линии PCIe. На этих же линиях сидят и все четыре слота PCIe x1. Так что если использовать хоть один из них, то нижний PCIe x16 переключится в режим PCIe x1.

Сходным образом дела обстоят с накопителями. Два слота M.2, шесть SATA и пара SATAe делят шесть линий PCIe, поэтому установленный M.2-диск отключает два стандартных SATA, а все шесть занятых SATA блокируют оба M.2.

Загадочно? Да, но ругать MSI мы не станем. Виноваты ограничения самого чипсета, а точнее – шина DMI, которая даже после увеличения пропускной способности не обеспечила должной скорости. Конечно, MSI могла подогнать количество разъемов под число PCIe, но это бы ограничило свободу выбора.

Зато с панелью ввода/вывода у Z170A Gaming M5 все гораздо понятнее. Здесь расположились четыре USB 3.0, два USB 2.0, PS2 и по одному USB 3.1 Type A и Type B. Тут же встали LAN и аудиовыходы на акустику. Как и полагается в игровой плате, сетевой порт обслуживает чип **Atheros Killer E2400**. В теории он умеет чуть-чуть уменьшать задержки в играх, но на практике его способности ограничиваются перераспределением интернет-канала между запущенными программами, что, впрочем, тоже полезно.

Хорош у платы и звуковой тракт. Системе **Audio Boost 3** добавили пару усилителей для наушников и качественные конденсаторы. Весь набор инженеры электрически изолировали, чтобы было меньше паразитных шумов.

Как это сказалось на звуке? Отлично! Хорошую звуковую плату Audio Boost 3 не переигрывает, но для встроенного чипа звучит более чем прилично и даже тянет наушники сопротивлением примерно в 50–60 Ом. Вдобавок у чипа есть программная поддержка: стандартная для MSI утилита **Nahimic** позволяет и surround организовать, и частоты подстроить.

С платой идет премиумная лицензия на **XSplit Gamecaster**, а также программа **Gaming Hotkey**, позволяющая обучить макросам любую клавиатуру. Не обошлось и без всяких «разгонялок» – как под Windows, так и под UEFI. Насколько хорошо они работают, расскажем чуть дальше, в части, касающейся процессора.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

	Intel Core i7-4770K (стандарт)	Intel Core i7-4770K (4 ГГц)	Intel Core i7-6700K (стандарт)	Intel Core i7-6700K (4 ГГц)	Intel Core i7-6700K (4,5 ГГц)
3DMark					
Overall	9967	10 245	9982	9978	10 120
Graphics	12 966	13 081	12 628	12 701	12 728
Physics	9567	11 176	11 551	11 154	12 277
The Witcher 3: Wild Hunt					
1920x1080, High	63,5	63,5	63,2	62,8	63,1
GTA 5					
1920x1080, Full, Max	97,7	97,7	97,7	97,7	100
DiRT Rally					
1920x1080, Ultra	88,9	116,3	111,2	119,6	119,2

Режим работы	Intel Core i7-4770K (стандарт)	Intel Core i7-4770K (4 ГГц)	Intel Core i7-6700K (стандарт)	Intel Core i7-6700K (4 ГГц)	Intel Core i7-6700K (4,5 ГГц)
Cinebench R15					
One Core	152	160	182	173	195
All Cores	674	807	927	876	986
Multiplier	4,43	5,06	5,09	5,06	5,05
WinRAR (КБ/с)					
One Core	1655	1716	1925	1877	1967
All Cores	8090	9159	10 572	10 212	10 796
TrueCrypt (МБ/с)					
AES-Twofish-Serpent	206	252	306	295	337
AIDA64 (ГБ/с)					
Оперативная память (чт./зап./коп./лат.)	27,7/29,3/27,1/64,4	28,1/28,9/27/59	34,9/35,7/31,9/52,8	34,8/35,7/31,7/54,9	35/35,6/31,5/55,5
L1-кэш (чт./зап./коп./лат.)	909,5/461/917,1/1,1	994,5/498,7/992,2/1	1042,5/524,9/1047,1/1	993,2/500/997,3/1	1117,7/562,5/1121,9/0,9
L2-кэш (чт./зап./коп./лат.)	323,5/148/219,4/4,5	373,3/160/237,4/3,6	437,8/285,7/378/3,6	411,3/249,3/361,5/3,8	439,8/303,1/410,6/3,4
L3-кэш (чт./зап./коп./лат.)	184,4/131,1/156,3/12,3	196/147,6/169,1/11,2	272,5/188,6/249,2/11	265,8/178,5/254,1/11,3	274,9/193,7/250,2/11,1
PCMark (Work)					
Scores	4504	4642	4890	5027	5113
Температура (°C)					
Idle	40	39	25	28	48
LinX	85	97	78	77	92

Intel Core i7-6700K

По традиции для оценки новой архитектуры мы заказали самый мощный кристалл – Intel Core i7-6700K. На его охлаждение поставили двухбашенный **Deepcool Assassin**, а в качестве оперативки взяли две планки **DDR4-2400 МГц Kingston HyperX Fury**. На место видеокарты определили **NVIDIA GeForce GTX 690**.

О сборке и настройке системы рассказывать особо нечего – все стандартно. Никаких проблем по ходу тестов и подготовки к ним у нас не было. Материнка не ругалась, память с первого раза завелась в двухканальном режиме и на автомате загрузила профиль X.M.P., драйверы на Windows 8 64-bit встали без единого писка.

Первым делом выделим работу с памятью. В сравнении с Core i7-4770K увеличилась скорость всех уровней кэша, что в сочетании с выросшей пропускной способностью оперативки положительно отразилось на рабочих задачах.

В среднем при одной и той же частоте Skylake показывает примерно 10% прироста и в синтетике, и в реальных приложениях. **WinRAR** демонстрирует 11% прибавки, шифровальщик **TrueCrypt** – 17%, а рендер от **Maxon** – 8%. В играх все не так радужно: на высоких настройках они упираются в видеокарту и процессор на скорость почти не влияет.

Зато в разгоне Core i7-6700K показал себя очень хорошо. Стандартный Turbo Boost 2.0 почти всегда поднимает ядра с 4 до 4,2 ГГц, а через множитель кристалл легко вздергивается и до 4,5 ГГц. Примерно до тех же частот камень предлагает разгонять и материнская плата: 4,3–4,4 ГГц в авторежиме.

Если смотреть исключительно на производительность, то здесь все как и с прошлыми поколениями. Прибавка на одинаковых частотах составляет около 10%. Однако в рамках готовых кристаллов все обстоит чуть лучше. Skylake работают на бо́льших частотах, меньше греются и за счет этого заметно выигрывают у своих старших братьев.

Это не значит, что надо срочно перебираться с Haswell на Skylake, но в случае сборки новой системы свежие кристаллы предпочтительнее и экономить на них точно не стоит. В пользу этого говорят и «сотые» чипсеты – дисковые возможности у них значительно лучше, чем у Z97. Да и разгон кристаллов по шине привлекает. ● *Дмитрий Колганов*

ХОЧУ БЫТЬ КАМЕРОФОНОМ

Тестирование телефона Lenovo Vibe Shot

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.1 + Vibe UI
- **Дисплей:** 5 дюймов (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 615 (8 ядер, 1,7 ГГц)
- **Графическое ядро:** Adreno 405
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карта памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 8 Мп (фронтальная), 16 Мп (основная, автофокус, оптическая стабилизация, лазерная фокусировка, трехцветная вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.1
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM, магнитная зарядка
- **Аккумулятор:** несъемный, 2900 мА·ч
- **Комплектация:** зарядка, кабель micro-USB, наушники, чехол, пленка на экран
- **Размеры:** 14,3x7x0,76 см
- **Вес:** 145 г
- **Цена на ноябрь 2015 года:** 29 990 рублей ($461)

Считается, что если хочешь хорошую камеру в телефоне – покупай флагман. Однако сейчас таковые стоят от сорока до шестидесяти тысяч рублей, что, прямо скажем, перебор. Но вот **Lenovo** утверждает, что в ее **Vibe Shot** за 30 000 рублей фотомодуль не хуже, чем у топовых моделей. Проверим.

Стекло и металл

Внешний вид телефона подкупает. Корпус небольшой, с двух сторон закрыт стеклом и опоясан металлической рамкой. В продаже есть три цветовых вариации: белая, черная и красно-черная. Первая, с нашей точки зрения, самая практичная, на ней не видно отпечатков пальцев, и ее серебристый ободок со временем не так заметно облезает, как у темных моделей. Правда, от черного цвета мы вас не отговариваем. Смотрится эффектно, а от загрязнений и потертостей может спасти комплектный пластиковый чехол. Он не особенно красив, зато на вид вполне надежен.

Есть в дизайне Vibe Shot и пара оригинальных штрихов. Во-первых, декоративная вставка на оборотной стороне, придающая аппарату сходство с тонкими фотомыльницами. Во-вторых, ушко для ремешка. Штука очень удобная, но встречается сегодня очень редко.

Все управление у Vibe Shot на правом боку. Кроме стандартных «питания» и регулировки громкости, сюда вынесены клавиша спуска затвора и переключатель режимов съемки. На нижнем торце находится разъем micro-USB, на верхнем – 3,5-мм джек, а на левом – раздельные отсеки под пару micro-SIM и одну micro-SD.

Как Vibe Shot лежит в руке? Ощущения двоякие. С одной стороны, по современным меркам телефон очень компактный и легко умещается в ладони. С другой же – дизайнеры допустили несколько промахов. Острые, почти рубленые бортики ощутимо впиваются в руку. А камера расположена слишком близко к левому краю, и, когда снимаешь в горизонтальном режиме,

КРАШЕНЫЕ РАМКИ
сильно царапаются, а контрастная вставка сверху закрыта стеклом

СТРАННО, но в Vibe Shot нет NFC-чипа, и телефон не сможет подсказать, сколько поездок осталось на карточке метро

держа телефон обеими руками, почти всегда перекрываешь объектив пальцем.

То же самое происходит и с основным динамиком на нижнем торце. Во время игры его автоматически прикрываешь ладонью, глуша звук. Но в повседневной жизни это не мешает, запаса громкости хватает и на мелодию звонка, и на просмотр фильмов.

Дисплей

А вот с дисплеем у Lenovo вышла накладка. С технической точки зрения все чудесно: IPS-матрица с разрешением 1080x1920, закрытая Gorilla Glass 3 с качественным олеофобным покрытием и без воздушной прослойки. Но с подсветкой инженеры не справились – на черном фоне явственно видны белые полосы трех установленных снизу светодиодов. Впрочем, проявляется эффект не настолько часто, чтобы раздражать, а в жизни экран более чем хорош.

Изображение сочное, контрастное и по духу напоминает AMOLED. Если буйство красок не понравится, можно переключиться на более спокойные оттенки, для этого есть несколько встроенных профилей. Не подводит и автоматика – датчик света плавно и корректно подстраивает подсветку под текущие условия. И отметим еще, что все пять дюймов матрицы отданы под изображение. Стандартные кнопки Android находятся под экраном.

Софт

Работает все это под управлением нового Android 5.1, который в недрах Lenovo основательно переделали, накатив собственный Vibe UI. Внешне он сильно напоминает iOS. Стандартного подменю с приложениями нет, весь софт с Google Play сразу отправляется на рабочий стол. Управление тоже вызывает в памяти iPhone: сверху шторка уведомлений, снизу всплывающее меню, помогающее изменить общее оформление.

Дополнительного софта много, но по большей части это бесплатное ПО из магазина Google – привычные Evernote, Skype, Facebook и «ВКонтакте». Из фирменных утилит выделим приложение для бэкапа и переноса данных с другого телефона. Последнее позволяет перетащить со старого аппарата все контакты, фотографии и программы, включая игры. Места, кстати, должно хватить. У Vibe Shot имеется 32 ГБ встроенной памяти (доступно 25 ГБ), к тому же он поддерживает карты micro-SD объемом до 128 ГБ.

Функционирует все это шустро. За процессы в телефоне отвечает **Qualcomm Snapdragon 615** – четыре 64-битных ядра частотой 1,7 ГГц и встроенное видеоядро **Adreno 405**. Вместе с 3 ГБ оперативки этого с головой хватает на основные действия. Vibe UI работает плавно, приложения запускаются быстро – в общем, настоящий флагман. Отличия заметны в играх. Со стабильно высоким фреймрейтом телефон тянет далеко не все из них. В «тяжелых» 3D-боевиках с сильной графикой частота кадров заметно проседает, а корпус ощутимо нагревается.

Камеры

Ну а теперь о самом важном – о камерах. Спереди стоит сенсор на внушительные 8 Мп, снабженные фишками вроде сглаживания дефектов кожи и редкой ныне панорамы. Впрочем, и без них снимки получаются более чем приличными, даже при скудном освещении.

Основной модуль куда интереснее: 16 Мп, лазерный автофокус, оптическая система стабилизации и необычное управление. Под спуск затвора Lenovo выделила отдельную клавишу на корпусе. На нее же повесили быстрый запуск камеры из заблокированного состояния. Два нажатия, и снимок готов. Есть рычажок смены режимов – автоматический или ручной. В первом телефон сам определяет условия съемки и подбирает оптимальные настройки, во втором – вы.

Сюда вынесены дополнительные режимы – панорама, «яркий кадр с HDR», вид ночной улицы на длинной выдержке, эффект боке и макро, – а также настройки ISO, выдержки и баланса белого. Не знаете, что это? В Vibe Shot есть толковый помощник с подсказками по основным правилам съемки.

Камера отлично снимает днем, у нее быстрый автофокус, точный баланс белого и мало шумов. Проблемы тоже есть: время от времени софт ошибается с резкостью и полутонами. Не впечатляют и результаты ночных съемок, там очень заметны шумы. При включении вспышки (а у нее три разных светодиода) ситуация не сильно улучшается – лампы слишком мощные и часто перебарщивают со светом. Словом, камера неплоха, но софт явно не раскрывает ее потенциал.

VIBE SHOT отлично справляется с обязанностями плеера – звук громкий, хрипов нет

Как итог, Lenovo Vibe Shot – симпатичный и производительный телефон с хорошим звуком и достойным уровнем связи, хороша у него и камера. До идеала LG G4 он не дотягивает, но для его цены все более чем достойно. Ну а к недостаткам мы отнесем царапающийся корпус и засветку внизу экрана. Насколько они критичные – решать вам. ● *Александр Побыванец*

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошая производительность
+ оригинальный дизайн
+ яркий экран
+ хорошая камера

– МИНУСЫ –

– маркий корпус
– слабое программное обеспечение камеры
– засветка экрана
– нет NFC-модуля

ДВА В ОДНОМ

Тестирование телефонов Apple iPhone 6s и iPhone 6s Plus

Осенние релизы Apple стали почти такими же привычными, как урожай яблок. Правда, в четные годы «яблоки» повкуснее – iPhone обновляется до очередной номерной версии с новым дизайном. В нечетные, как сейчас, выходят модификации с буквой «s» в названии – внешне неотличимы от предшественников, но похваляются лучшими характеристиками.

Впрочем, не только: в каждом из нечетных поколений обычно есть какая-то изюминка. В iPhone 4S это был голосовой ассистент Siri, в 5s – дактилоскопический Touch ID в кнопке «Home». Для iPhone 6s и 6s Plus в Apple заготовили очередную потенциальную бомбу – 3D Touch.

У нас на тесте побывали оба новых iPhone. Мы изучили все нововведения, измерили производительность, оценили революционность и прикинули, кому и при каких условиях подойдут новые модели.

Внешний вид

На вид это те же «шестерки»: те же диагонали экранов (4,7 дюйма у 6s и 5,5 дюйма у 6s Plus), тот же лаконичный и предельно аккуратный дизайн, те же досадные недостатки. Многим не нравились полоски на задней части корпуса, эстетическая ценность выступающего над поверхностью задней крышки объектива камеры тоже под сомнением. Увы, без этого никуда: полоски разделяют антенны, а между линзами внутри объектива необходимо строго определенное расстояние.

Однако опытный любитель Apple определит новую модель и с закрытыми глазами – телефоны стали чуть тяжелее. Младшая модель поправилась на четырнадцать грамм, старшая – на двадцать. В случае с 6s это можно считать достоинством – он по ощущениям стал солиднее, а вот огромному 6s Plus лишний вес ни к чему, пользоваться им одной рукой и так было не слишком удобно.

Тем не менее телефоны так же легко выронить, как и 6/6 Plus. Гладкий и тонкий корпус и обтекаемые формы – это, конечно, очень приятно, но разбитый экран или замятый после падения угол испортят всю радость. Так что советуем сразу приобретать фирменный чехол, притом силиконовый, а не кожаный. Последний, хоть смотрится и стоит дороже, имеет свойство пачкаться и протираться, а силикон будет радовать глаз несколько лет. Телефон в чехле можно класть экраном на стол без зазрения совести – бортики по краям не дают ему соприкасаться с поверхностью.

Apple iPhone 6s

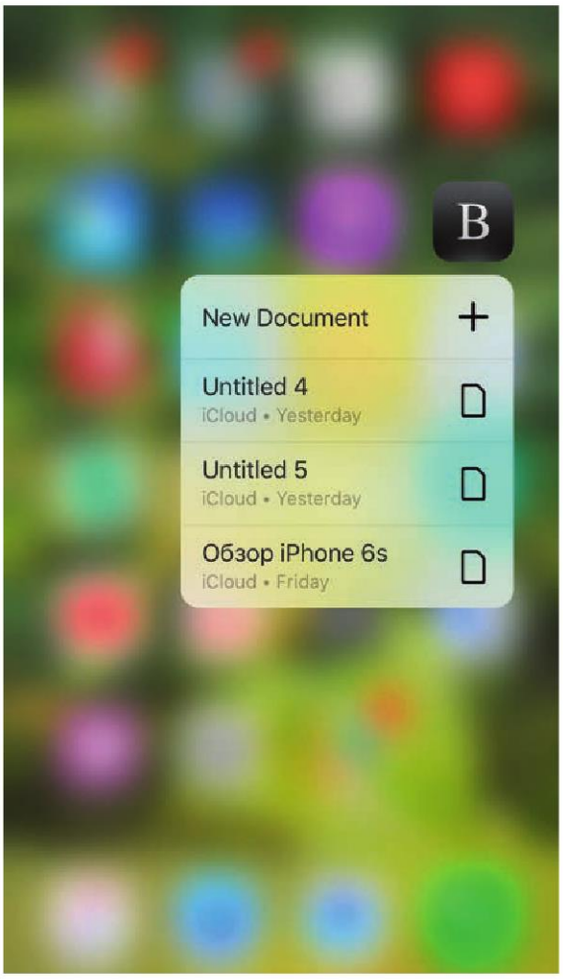
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 9
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (750x1334), IPS
- **Процессор:** Apple A9
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Карты памяти:** не поддерживаются
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 12 Мп (основная, автофокус, вспышка, HDR), 5 Мп (фронтальная, вспышка, HDR)
- **Связь:** GSM/EDGE, CDMA, UMTS/HSPA+/DC-HSDPA, TD-SCDMA, TD-LTE, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac MIMO, Bluetooth 4.2, NFC, LTE
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-ионный
- **Размеры:** 13,8x6,7x0,71 см
- **Вес:** 143 г
- **Цена на ноябрь 2015 года:** от 56 990 рублей ($877)

Apple iPhone 6s Plus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 9
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Apple A9
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Карты памяти:** не поддерживаются
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 12 Мп (основная, автофокус, вспышка, HDR), 5 Мп (фронтальная, вспышка, HDR)
- **Связь:** GSM/EDGE, CDMA, UMTS/HSPA+/DC-HSDPA, TD-SCDMA, TD-LTE, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac с технологией MIMO, Bluetooth 4.2, NFC, LTE
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-ионный
- **Размеры:** 15,8x7,8x0,73 см
- **Вес:** 192 г
- **Цена на ноябрь 2015 года:** от 65 990 рублей ($1015)



ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР BYWORD предлагает сразу перейти к одному из последних документов или создать новый

К трем цветам корпуса (темно-серый с черной передней панелью, серебристый с белой и золотой с белой) прибавился третий – с белым «лицом» и металлической частью цвета «розовое золото». Его, конечно, так и тянет окрестить девчачьим, но, судя по отзывам, среди мужчин тоже находятся поклонники новой раскраски.

Характеристики

Внутри у iPhone 6s и 6s Plus – фирменная система на чипе **Apple A9**. Два ее вычислительных ядра работают на частоте 1,85 ГГц, а объем оперативной памяти возрос до 2 ГБ (в iPhone 6 был 1 ГБ). По заявлениям Apple, общий прирост производительности по сравнению с прошлой моделью составляет 70%, а графическое ядро работает в среднем на 90% быстрее, чем в прошлогоднем A8.

Синтетические тесты дают если не такие же блистательные результаты, то близкие к ним. Судя по цифрам, iPhone 6s – один из мощнейших, если не самый мощный смартфон на рынке. К примеру, в **Kraken** (браузерный тест, разработанный в Mozilla) и **3DMark** новые айфоны лидируют среди всех современных смартфонов с заметным отрывом и уступают лишь планшету Microsoft Surface Pro 3 – устройству совсем иной категории.

В мультиядерном **Geekbench** сходную производительность показывают Galaxy S6 и Note 5 с четырехъядерными чипами, но они при этом заметно проигрывают в тесте с использованием одного процессорного ядра. Если сравнивать с iPhone 6, то Kraken показывает прирост производительности в 57,5%, примерно те же цифры (50–55%) выходят и в Geekbench.

Впрочем, сухие характеристики мало о чем говорят, реальная производительность познается только в работе. Но сравнивать с тем же iPhone 6 не так-то просто – iOS 9 на обоих телефонах работает одинаково плавно и отзывчиво. Оценить возросшую мощь можно разве что при запуске игр, в особенности тяжелых. Хоть разница во времени ожидания и измеряется в секундах, все равно 6s заметно быстрее.

Удвоенный объем памяти тоже заметен. Приложения и вкладки браузера реже подвергаются автоматической выгрузке, и в результате чаще оказывается, что можно продолжить с того же места, не дожидаясь подгрузки.

Вообще, прирост производительности в случае iPhone – штука нетривиальная. Если в год выпуска новых телефонов разница с прошлым поколением едва заметна, то через два-три года ситуация может серьезно измениться. Выйдут игры, сделанные с расчетом на более новые модели, несколько раз обновится iOS, и 50–70% скорости, как и лишний гигабайт памяти, окажутся как нельзя кстати.

Быстрее стал не только центральный процессор. Предельная скорость приема данных по LTE выросла с 150 до 300 Мбит/с, Wi-Fi – с 433 до 866 Мбит/с, но первое требует поддержки LTE Advanced со стороны оператора, а второе – покупки суперсовременного роутера. Ускорилась и работа дактилоскопического сенсора Touch ID: теперь палец даже не нужно задерживать на кнопке, чтобы отпечаток считался. Тут комфорт очевиден сразу, но сложно сказать, что раньше Touch ID работал слишком медленно.

О ТОМ, ЧТО ВКЛЮЧЕН
режим Live Photos, сообщает желтый кружок на верхней панели

ПРИМЕР СЪЕМКИ МАКРО
на iPhone 6s Plus

3D Touch

3D Touch – штука доселе невиданная (по крайней мере, в телефонах; в тачпадах макбуков аналог под названием Force Touch есть с начала года). Не будем скрывать, это первое, что мы принялись тестировать, заполучив телефоны. Суть этой технологии такова: экран регистрирует силу нажатия при касании, а вибромотор внутри телефона имитирует тактильную отдачу.

Но реализация 3D Touch далеко не так проста. И дело даже не в том, что в поверхность дисплея теперь встроено намного больше хитрых датчиков. В устройстве, которое не стоит на столе (как тот же MacBook), улавливать силу нажатия и давать отдачу намного сложнее. Используются, в частности, данные гироскопа. Отсюда, видимо, и название 3D Touch – ведь действие происходит в трех измерениях.

С отдачей тоже непросто. Если тачпад новых макбуков безупречно имитирует щелчок, то 3D Touch в iPhone 6s все же не дает полностью обмануться. Чувствуешь, что это телефон подрагивает в ответ на прикосновение, а не кнопка волшебным образом нажимается там, где ее нет и быть не может.

В интерфейсе 3D Touch пока применяется для трех вещей. Первое – это меню программ, которые можно вызывать, с силой нажав на значок на главном экране. К примеру, у приложения «Телефон» в этом меню – имена последних абонентов (им можно позвонить, не переходя в само приложение), у камеры – пункты «Записать видео» и «Сделать селфи». Разработчики программ сами решают, что поместить в меню, и многие сторонние приложения уже поддерживают эту функцию.

Второе применение 3D Touch можно окрестить словом «заглядывание». В терминологии Apple два соответствующих жеста называются push и pop. Push – нажатие с силой на пункт в списке (к примеру, заголовок письма), картинку или гиперссылку. Нажав и удерживая палец, можно быстро глянуть на содержимое письма, картинку в размере побольше или даже на то, как выглядит сайт по ссылке. Еще более сильное нажатие приведет к тому, что всплывающее окошко раскроется на полный экран (pop).

Наконец, третье применение – новый способ быстро переключаться между приложениями. Вместо двойного нажатия на кнопку «Домой» теперь можно с силой ткнуть в левый край экрана и увидеть тот же самый список программ. Кстати, его редизайн в iOS 9 явно дань новой возможности.

Листать приложения от края непривычно, но, если приноровиться, так будет быстрее, чем раньше. Теперь можно вернуться в предыдущее приложение почти одним нажатием: сильный тычок в край экрана, широкий росчерк пальцем вправо, и мы на месте! Push и pop тоже удобны, жаль только, что палец неизменно загораживает окно предпросмотра. Эти функции не только экономят секунды времени, но и делают работу с телефоном более удобной, что гораздо важнее. Нужно только приучить себя не бояться нажимать слишком сильно, но и не переусердствовать – с экраном ничего страшного не случится, а вот пальцы стоит поберечь, другие не вырастут.

Настоящий же потенциал 3D Touch раскроется, когда сторонние разработчики найдут оригинальные применения новым возможностям. Они могут пригодиться в играх: легко представить, к примеру,

что скорость движения персонажа будет зависеть от силы нажатия, а виброотдача начнет срабатывать во время определенных событий, подобно тому, как это работает с геймпадами. В общем, осталось дождаться, когда авторы игр начнут экспериментировать с новыми возможностями. Не исключено, что это случится даже раньше, чем модели с 3D Touch станут обычным явлением.

Фото. Живые!

Как и процессоры, камеры стабильно совершенствуются с каждым следующим поколением, так что никто не сомневался, что во время презентации прозвучат слова о том, насколько лучше стали снимки. На этот раз в Apple решили наконец поднять разрешение сенсора – теперь оно составляет 12 Мп вместо 8 Мп. Улучшили и фронтальную камеру – у нее матрица на 5 Мп, а не на 1,2 Мп, как в iPhone 6 (что в эпоху массового помешательства на селфи просто несерьезно).

Отправившись на прогулку с iPhone 6s в руках (и iPhone 6 в кармане, для сравнения результатов), мы убедились, что и эти заявления Apple не пустой звук. Первое, что замечаешь, – скорость автофокуса. А придя домой и открыв снимки на компьютере, обнаруживаешь, что детали на iPhone 6s четче и шума при низком освещении меньше. Но снимки нужно именно открывать на мониторе, на экране телефона видно только то, что цветопередача стала чуть точнее, а динамический диапазон чуть шире: меньше засветов, светлее объекты в тени.

В теории iPhone 6s Plus должен снимать лучше, чем iPhone 6s, за счет оптического стабилизатора изображения. На практике разница почти не ощущается, оба выдают снимки отличного качества.

Что до фронтальной камеры, тут улучшенное качество снимков заметно невооруженным глазом. О мощных шумах, без которых селфи прежде не обходились, можно забыть. Фронтальный сенсор в iPhone 6s достиг уровня тыловой камеры iPhone 4. Вспышку при этом прекрасно заменяет экран. Во время съемки он вспыхивает втрое ярче предельного уровня и успевает сменить пару оттенков. Это нужно, чтобы тон кожи выходил натуральным. И ведь действительно выходит!

Отдельно поговорим о новшестве под названием **Live Photos**. В этом режиме телефон вместо снимка сохраняет в память трехсекундный ролик – полторы секунды до нажатия на кнопку спуска и полторы после. Конечно, чисто программная магия: в режиме камеры iPhone пишет видео непрерывно, но сохраняет лишь небольшой буфер, а нажатие на кнопку становится аналогом команды «сохранить». К объему файла Live Photos прибавляет не так уж много – в среднем около 500 КБ (притом что снимок обычно занимает от 2 до 5 МБ). Вот что значит грамотный алгоритм сжатия!

Однако применять Live Photos стоит с умом – просто включить эту функцию и забыть о ней не получится. Если отводить телефон в сторону сразу после съемки (как все обычно и делают), это испортит ролик. В iOS 9.1 недочет попытались исправить: руководствуясь показаниями акселерометра и гироскопа, программа пытается отрезать часть с движением. Работает это не всегда, так что, включив Live Photos, помните про него и держите телефон в том же положении еще пару секунд после съемки.

Но главный минус Live Photos в том, что посмотреть их можно только на последнем поколении iPhone или в Photos на «Маке». iPhone 6, даже с обновлением до 9.1, будет показывать их как статичные снимки. Возможно, кнопочку «Play» все же добавят в будущем, но пока это искусственное и очень досадное программное ограничение. Впрочем, в App Store уже есть приложения (к примеру, Lively), делающие из «живых фото» обычные GIF, а уж их-то можно смотреть где угодно.

IPHONE 6S
в силиконовом чехле небесно-голубого цвета

В итоге

iPhone 6s – рабочая лошадка для тех, кто привык пользоваться телефоном одной рукой и не испытывает нужды в сильно большом экране. Владельцам iPhone 6 задумываться о переходе на него точно не стоит: Touch ID – это приятная, но пока что не необходимая функция, а уж про Live Photos и говорить нечего, чистой воды баловство. GIF, если захочется, можно собрать и из снимков, сделанных в скоростном режиме.

А вот дозревшим до апгрейда владельцам iPhone 4S и более ранних моделей iPhone 6s должен показаться превосходным аппаратом, улучшенным со всех сторон, – разве что в руке он без чехла лежит не так хорошо, как «четверка». К тому же запаса характеристик 6s хватит на то, чтобы не менять телефон по меньшей мере года три.

iPhone 6s Plus – зверь куда менее заурядный. Да, размер у него, особенно в чехле, исполинский (особенно если за стандарт принять Galaxy Note, диагональ экрана которого на 0,2 дюйма меньше), и удобство использования от этого заметно страдает. Но сочетание прекрасной производительности с большим экраном и обилием игр в App Store делают его отличной развлекательной машиной.

На тот же Hearthstone на iPhone 6/6s без слез не взглянешь, а вот на «плюсовых» моделях играть не намного сложнее, чем на iPad mini. Чтение книг, сидение в Twitch или на YouTube и даже просмотр сериалов тоже прекрасно сочетаются с большой диагональю. Еще одно достоинство – батарейка. 6s придется заряжать ежедневно и не забывать брать зарядку с собой, если хочешь уйти на весь день. 6s Plus может продержаться и два дня, особенно если не налегать на игры.

●●●

В общем, оба телефона по-своему хороши, и если выбирать между ними, то все будет зависеть от размера кармана, как в прямом, так и в переносном смысле. На данный момент свежие iPhone – самые дорогие флагманы на рынке. За 6s придется заплатить от 56 990 до 74 990 рублей. Большая версия обойдется в 65 990 за версию на 16 ГБ и 83 990 за версию с 128 ГБ. ● *Андрей Письменный*

ПЛЮСЫ

+ высокая производительность
+ хорошая камера
+ 3D Touch

МИНУСЫ

– высокая цена
– необходимость покупать чехол
– всего 16 ГБ памяти у младших моделей

БЛИЗНЕЦЫ

Тестирование игровых гарнитур Audio-Technica ATH-PDG1 и ATH-PG1

ATH-PG1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** черный/золотой
- **Материал:** пластик, металл, кожа
- **Тип наушников:** мониторные, закрытые
- **Диаметр мембраны:** 44 мм
- **Диапазон частот:** 20–20 000 Гц
- **Сопротивление:** 38 Ом
- **Чувствительность динамиков:** 96 дБ
- **Соединение:** 3,5-мм джек, 2x 3,5-мм джек
- **Тип микрофона:** конденсаторный
- **Частотный диапазон микрофона:** 100–10 000 Гц
- **Вес:** 245 г
- **Цена на ноябрь 2015 года:** 12 790 рублей ($197)

ATH-PDG1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** черный/красный
- **Материал:** пластик, металл, велюр, ткань
- **Тип наушников:** мониторные, открытые
- **Диаметр мембраны:** 40 мм
- **Диапазон частот:** 20–20 000 Гц
- **Сопротивление:** 39 Ом
- **Чувствительность динамиков:** 98 дБ
- **Соединение:** 3,5-мм джек, 2x 3,5-мм джек
- **Тип микрофона:** конденсаторный
- **Частотный диапазон микрофона:** 100–10 000 Гц
- **Вес:** 245 г
- **Цена на ноябрь 2015 года:** 12 790 рублей ($197)

Игровым аудио в основном занимаются совсем не те люди, а производители мышек, клавиатур, блоков питания и корпусов. К счастью, иногда в этом участвуют и профессионалы своего дела. Например, **Audio-Technica** в прошлом году представила топовые **ATH-AG1** («Игромания», №6/2015), а сегодня подарила нам пару более доступных гарнитур – открытую **ATH-PDG1** и закрытую ATH-PG1. Поглядим, на что они способны.

Одинаковы с лица

Конструктивно модели одинаковы: алюминиевый каркас, выдвигающиеся дуги и U-образные вилки, на которых висят чашечки. Регулировок много: чашечки поворачиваются примерно на десять-двенадцать градусов в горизонтальной плоскости и на все сто восемьдесят – в вертикальной. Подобрать удобное положение нетрудно, а если уши устанут, можно повесить наушники на шею и развернуть к себе динамики.

Сидят обе модели отлично, фиксация мягкая, но надежная, при резких движениях наушники не сваливаются. Вес в 245 грамм равномерно распределен между оголовьем и ушами, просидеть в них можно очень долго. Но вот смотреть по вечерам фильмы, лежа на диване, не очень удобно – чашечки большие, не всегда получается найти удобное положение на подушке. Зато к сборке претензий нет. Крепления чашек не люфтят, ничего не болтается.

Что же касается отличий между двумя моделями, то они все связаны с оформлением. ATH-PG1 выделяется черно-золотой гаммой и эдаким налетом элитарности. Тут и золотой логотип компании на правой чашке, и глянцевый пластик с гордой надписью «Premium gaming headset». Картину дополняют мягкие кожаные амбушюры и оголовье из того же материала.

ATH-PDG1 выглядит попроще. Вместо кожи – мягкий велюр и ткань. Вместо золотого логотипа и глянца – красные окантовки и серая решетка. Но пластик для чашек крепкий, поцарапать его сложно.

Подключение

Очень интересно здесь сделано подключение и крепление микрофона. Обычно последний вписывают в дизайн по остаточному принципу, частенько уродуя модель, но Audio-Technica объединила классический приемник с кабелем, то есть прикрепила к обычному микрофону стандартный

120-сантиметровый кабель с окончанием на мобильный 3,5-мм джек. К чашечке гибрид подключается по еще одному джеку и жестко фиксируется в пазу. В итоге получается классическая гарнитура.

Когда микрофон не нужен, можно использовать второй комплектный провод. Это точно такой же кабель на 120 см с мобильным 3,5-мм джеком, но приемник у него встроен в пульт ДУ, висящий на проводе. Схема управления стандартная – кнопка для паузы и перемотки и ползунок громкости. У первого провода тоже есть «лентяйка», но с маленьким колесиком громкости и большой клавишей отключения микрофона.

В комплекте с гарнитурами идет и кабель для компьютера – двухметровый переходник с мобильной вилки на пару классических 3,5-мм джеков.

В деле

Ну а теперь о самом важном – о звуке. К микрофонам претензий нет. Основной приемник хорошо чувствует голос, передает его без помех и лишних шумов. Второй, предназначенный для смартфонов, тоже хорош, но пульт нужно подносить к губам, иначе все слова съест окружающий шум.

Огромную работу инженеры проделали и над динамиками. Мембраны обоих наушников выдают широкую сцену и хорошую детализацию. Само собой, как и положено для игровых моделей, бал правит бас – взрывы, ambient, низкие и героические голоса воспринимаются потрясающе.

Тем не менее низы верховодят демократично и дают высказаться остальным, поэтому средние и высокие тоже занимают значительное место в сцене. Благодаря этому картинка получается насыщенной и заряженной. Наушники мощно атакуют, но не перегибают с громкостью. В новой SOMA, например, получается чистая плотная атмосфера, без перекоса в мрачную музыку или глухую подводную среду. Всего в меру.

Тянут наушники не только игры, но и музыку. Со смартфоном или простейшим бытовым плеером они выдают качественный, густой, но не очень сильный звук. Сопротивление в 38 Ом не дает гаджетам раскачать японскую парочку.

А вот с портативным усилителем и хорошим источником гарнитуры показывают себя отлично: проработанная середина и вязкий бас. Однако в угоду мощной атаке инженерам пришлось пожертвовать высокими, и те вышли не такими выразительными, как все остальное. Если вам по душе последний альбом современного классика Людовико Эйнауди, стоит подобрать другие наушники, с более академичной сценой. А вот сингл Адель Hello звучит на этой паре отлично, несмотря на уходящий вверх вокал.

При всей похожести двух моделей они отличаются типом чашек. У ATH-PG1 чашки закрытые, то есть воздух не уходит с обратной стороны мембраны. В играх вроде SOMA или Dead Space это отличный триггер, однако при ежедневном ношении приходится время от времени снимать наушники, чтобы ощутить поток жизни вокруг и прийти в себя.

У открытых ATH-PDG1 такой проблемы нет. Решетка позади мембраны открывает доступ воздуху, и звук получается разбавленным, но живым. Однако звукоизоляция страдает.

●●●

Пара ATH-PG1 и ATH-PDG1 нам определенно понравилась: хорошая сборка, сочный и басовитый звук, качественный микрофон. Для игр и напористой музыки (не важно, рок или электроника) это почти идеальный вариант. Правда, цена кусается – 12 790 рублей. Но просят их не за имя, а за качественный звук. ● *Антон Баев*

ПЛЮСЫ

+ отличный звук
+ хорошая эргономика
+ чувствительный микрофон

МИНУСЫ

– цена

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 29 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Тип матрицы:** AH-IPS
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** по горизонтали / по вертикали – 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 1.4, DisplayPort 1.2, DVI-D, 3,5-мм аудиовыход на наушники, 3,5-мм аудиовыход
- **Дополнительно:** стереодинамики, 2x 5 Вт
- **Энергопотребление:** 47 Вт
- **Комплектация:** кабель HDMI
- **Размеры:** 70,3x18,1x41,8 см
- **Вес:** 6,2 кг
- **Цена на ноябрь 2015 года:** 23 000 рублей ($353)

СИНЕМАТОГРАФ НА ДОМУ

Тестирование широкоформатного монитора LG 29UM67

Летом в «Игромании» №6/2015 мы рассказывали об изогнутом мониторе LG 34UC97 с соотношением сторон 21:9. И тогда же мы признали этот дисплей одним из лучших вариантов для игр и фильмов. Сегодня мы поговорим о его более простой версии – **LG 29UM67**. Матрица здесь прямая и с меньшим разрешением, но соотношение сторон то же, а цена почти в три раза ниже. Посмотрим, как оно в деле.

Дизайн

Комплектация у 29UM67 небогатая, но все необходимое есть, включая HDMI-провод, блок и кабель питания. Разумеется, нашлось место и для компактной подставки, а также инструкции и диска с фирменным ПО.

Выглядит дисплей аккуратно: плоская панель диагональю 29 дюймов и размером всего 70,3x41,8 см. Корпус из гладкого глянцевого пластика, рамки шириной всего несколько миллиметров, но при включении увеличиваются примерно до сантиметра. Все порты у монитора сзади: DisplayPort, HDMI, DVI-D, аудиоразъемы под наушники с акустикой, а также разъем питания.

На стол монитор опирается небольшой ногой высотой всего восемь сантиметров. Степеней свободы у нее мало – дозволено регулировать только угол наклона в вертикальной плоскости. Но можно купить навороченную держалку с VESA-креплениями и повесить панель на стену.

Есть у LG 29UM67 пара динамиков по 5 Вт каждый, размещенных на нижней грани корпуса. Звук громкий, но глубины явно не хватает. На сериалы и YouTube хватит, но для игр лучше купить нормальную акустику.

А вот к системе управления претензий нет. За все отвечает одна кнопка, точнее, четырехпозиционный джойстик с кликом. Логика меню и количество настроек на высоте, пожаловаться можно только на отсутствие возможности выставить температуру в градусах Кельвина, вместо них расплывчатые «Теплый», «Средний» и «Холодный». Но это искупает «пользовательский» режим, где разрешают изменять баланс как по трем, так и по шести основным цветам. С учетом того, что в основе здесь лежит AH-IPS матрица, это позволяет добиться очень высоких результатов.

Режим	Уровень контраста, соотношение	Яркость, кд/м^2	Черный, канделы	Температура, градусы Кельвина	ΔE_{00}, средняя	ΔE_{00}, Min	ΔE_{00}, Max
Стандарт	640:1	313,0	0,49	7100	1,11	0,26	6,08
Фото	590:1	278,3	0,47	7900	2,15	0,49	6,79
Кино	670:1	313,4	0,47	7200	4,69	0,48	8,62
Режим чтения 1	80:1	106,5	1,34	4700	1,63	0,18	7,56
Режим чтения 2	80:1	107,1	1,32	5100	1,55	0,20	1,54
Игры	640:1	312,9	0,47	7200	1,12	0,22	6,04
Стандарт после калибровки	610:1	120,6	0,20	6566	1,16	0,27	6,62

Матрица

Матрица охватывает сто процентов пространства sRGB, чего с головой хватает почти на любые рабочие задачи. После калибровки же мы без труда получили идеальную температуру в 6566 K и отклонения по цветам всего в 1,16. Понравился нам и стандартный режим. По умолчанию цветовая температура матрицы равна 7100 K, а ΔE_{00} – 1,11. Яркость великовата – 313 кд/м^2, – но в меню ее легко подогнать под удобные значения.

Равномерность подсветки слегка хромает – отклонение достигает 13% на предельной яркости. Бросается ли это в глаза? Отнюдь нет. Засветы по краям видны только на черном фоне, а он в повседневном использовании встречается не так уж часто, температурный разброс минимален.

Порадовала матрица и углами обзора. Придраться можно только к небольшому эффекту Glow и легкому высветлению черного при сильных отклонениях. В остальном все в порядке, можно звать друзей и смотреть вместе фильмы. Видно будет всем.

Впечатления

Разрешение у монитора равно 2560x1080, то есть по сравнению с обычной матрицей Full HD он дает примерно на 30% больше рабочего пространства. В том же Photoshop заметно расширяется рабочее поле, в Windows можно без ущерба для масштаба вывести на экран одновременно пару программ. Для последнего случая есть фирменная утилита **Split Screen**, которая делит дисплей на несколько частей и на автомате привязывает к ним софт.

Еще одна интересная утилита от LG – **Picture-by-Picture**, позволяющая подключить к монитору два компьютера и управлять ими одним набором из мышки с клавиатурой. Удобно.

Но куда сильнее на 29UM67 впечатляют кино и игры. Благодаря формату 21:9 фильмы смотрятся потрясающе – никаких полос, изображение занимает всю площадь экрана, прямо как в кинотеатре. В играх при переходе на 2560x1080 увеличивается угол обзора. В гонках появляются боковые зеркала. В шутерах раньше замечаешь противников. Ну а в стратегиях и MOBA попросту охватывается гораздо большее пространство. Все это положительно влияет и на глубину погружения, и на скорость реакции на события.

С некоторыми играми, правда, случаются накладки. Так, например, Thief забавно размазывает по экрану меню, а в The Witcher 3 все заставки рассчитаны на 16:9 и лишнее пространство заливается черным. Бывает, что в игре вообще стоит блок на расширенный угол; особенно часто такое встречается в онлайновых проектах – FIFA 16 или Dota 2. Порой ограничения удается обойти, в том же The Elder Scrolls 5: Skyrim это правится через INI-файл.

Но не будем вас пугать. Большинство современных игр все-таки поддерживают формат 21:9. Другое дело, что тем, кто соберется перейти на новое разрешение, стоит приготовиться к покупке новой видеокарты. Увы, дополнительные пиксели GPU даром не даются, и там, где в Full HD было 70 fps, в 2K может стать 50 fps.

Частично эту потерю, правда, компенсирует функция AMD FreeSync. Это прямой аналог NVIDIA G-Sync, только работает она исключительно с видеокартами AMD Radeon и в производстве несколько дешевле, поскольку прописана в стандарт DisplayPort 1.2a и не требует отдельного чипа. Задача у FreeSync простая – она разрешает обновлять матрицу только тогда, когда у видеокарты полностью готов новый кадр. А отсюда вытекает отсутствие разрывов и зависаний, а также плавная картинка даже при 30 fps.

LG 29UM67 – достойный монитор. У него не слишком удобная подставка, есть небольшие засветы по краям, а предельная контрастность равна лишь 670:1, но общее впечатление это не портит. Картинку 29UM67 рисует отличную, отклонения по цветам у него невысокие, ну а соотношение 21:9 отлично подойдет и для работы, и для игр с фильмами. Наконец, радует цена: за диагональ в 29 дюймов просят 23 000 рублей, более чем гуманно по современным меркам. ● *Николай Арсеньев*

+ ПЛЮСЫ +

+ достойная матрица
+ изящный дизайн, тонкий корпус
+ удобное меню
+ матовое покрытие экрана
+ поддержка AMD FreeSync и 75 Гц

– МИНУСЫ –

– мало настроек положения
– глянцевый корпус

КРИЗИС? НЕ ПРОБЛЕМА!

Тестирование бюджетных видеокарт NVIDIA GeForce GTX 950 и AMD Radeon R7 370

GTX 950 ОТЛИЧНО ГОНЯТСЯ и в особо экстремальных случаях приближаются по производительности к старшим GTX 960

Сегодня, когда стоимость топовой видеокарты в нашей стране приближается к сумме, за которую еще пару лет назад можно было целиком собрать мощный игровой компьютер, бюджетные и производительные решения становятся все более актуальными. В сложившихся обстоятельствах **NVIDIA** и **AMD** как никогда вовремя выпустили свои «доступные» модели – **NVIDIA GeForce GTX 950** и **AMD Radeon R7 370**.

GeForce GTX 950

Новинка от NVIDIA основана на графическом процессоре **GM206-250** и представляет собой урезанную версию GTX 960. На склад отправилась четверть потоковых мультипроцессоров (Streaming Multiprocessors) – вместо восьми осталось шесть штук. Снизилось и число CUDA-ядер (с 1024 до 768 единиц), и количество текстурных блоков (с 64 до 48 TMU). А вот движки растеризации не пострадали – прежние 32 блока. Оптимизация чипа позволила добиться более чем приятного показателя по питанию и энергопотреблению – нужна всего одна вилка 6-pin и 90 Вт электроэнергии.

Подсистема GDDR5-памяти на аналогичной 128-битной шине тоже стала чуть-чуть медленнее, и виной тому пониженная на 400 МГц частота: вместо 7012 – 6612 МГц.

Базовая скорость процессора равна 1024 МГц и под GPU Boost 2.0 должна подниматься до 1188 МГц. Но не стоит ориентироваться на эти цифры как на абсолют: референсных образцов не существует, а партнеры NVIDIA умело раскочегаривают чипы, поднимая стандартную частоту на 100–200 МГц.

Как и старшим представителям, GTX 950 достались все ключевые технологии **Maxwell**. MFAA 4x эмулирует работу MSAA 4x, однако потребляет в два раза меньше ресурсов. **Dynamic Super Resolution** поднимает разрешение в играх до 4K, а потом ужимает полученную картинку до возможностей экрана, выдавая более четкое изображение, как после SSAA-сглаживания. Наконец, **Voxel Global Illumination** обсчитывает отражения света в реальном времени в оптимизированных под это играх.

На борту карточки остался и пакет **NVIDIA VisualFX**, включающий набор инструментов **GameWorks** (FaceWorks, HairWorks, WaveWorks и т.д.) и HBAO+. Появил-

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 950	NVIDIA GeForce GTX 960	AMD Radeon R7 370	AMD Radeon R9 380
Ядро	GM206	GM206	Trinidad	Antigua PRO
Количество транзисторов	2,94 млрд	2,94 млрд	2,8 млрд	5 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Кол-во потоковых процессоров	768 шт.	1024 шт.	1024 шт.	1792 шт.
Частота графического ядра	1024–1188 МГц	1126–1178 МГц	978 МГц	970 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 или 4 ГБ	GDDR5, 2 или 4 ГБ
Частота памяти	6612 МГц	7012 МГц	5600 МГц	5700 МГц
Шина данных	128 бит	128 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	48 шт.	64 шт.	64 шт.	112 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	90 Вт	120 Вт	110 Вт	190 Вт
Цена на ноябрь 2015 года	12 500 рублей ($192)	15 000 рублей ($230)	11 500 рублей ($177)	15 500 рублей ($238)

ся новый видеодвижок, поддерживающий аппаратное кодирование и декодирование HEVC/H.265, благодаря которому достигается плавное воспроизведение 4K-видео на скорости 60 fps.

Отдельно отметим другую ключевую особенность GTX 950 – оптимизацию MOBA-игр вроде Dota 2, League of Legends и Heroes of the Storm. Инженеры «зеленых» справедливо рассудили, что для победы важны в первую очередь не качество графики и частота кадров, а отзывчивость игры (время, проходящее между нажатием на кнопку мыши и появлением эффекта на экране) на действия пользователя.

Поэтому именно для MOBA-игр NVIDIA через GeForce Experience по умолчанию отключила многокадровую буферизацию. Это помогает снизить время отклика с 107 мс (в среднем) на GTX 650 до 48 мс на GTX 950. По тактическим соображениям на других видеокартах NVIDIA (даже на старших Maxwell) эта функция пока недоступна.

ПОЧТИ ВСЕ современные видеокарты останавливают вентиляторы в 2D-режиме, MSI R9 380 – не исключение

Radeon R7 370

Конкурентка GTX 950 от AMD – это анонсированная еще летом Radeon HD 7850. Простите, Radeon R7 370. Дело в том, что R7 370 основана на графическом процессоре **Trinidad**, который есть не что иное, как продвинутая версия Curacao (R9 270), а тот, в свою очередь, вырос из Pitcairn (HD 7850) 2012 года выпуска.

Архитектурных инноваций в GPU Trinidad со времен Pitcairn нет, и выполнен он на давно известной архитектуре **Graphics Core Next** (GCN). По сути, все это означает, что один и тот же процессор служит базой уже для третьего поколения среднебюджетных видеокарт от AMD.

В основе чипа R7 370 лежат 1024 потоковых процессора, 64 TMU, 32 блока ROP, соединенных по 256-битной шине с работающей на частоте 1400 МГц GDDR5-памятью объемом 2 или 4 ГБ. Скорость самого GPU достигает 975 МГц, а потребляет карта 110 Вт.

Если вы спросите, какие же все-таки изменения произошли с чипом R7 370 по сравнению с картой трехлетней давности, то вот наш ответ. Частота GPU увеличилась на 115 МГц, памяти – на 200 МГц, появилась поддержка DirectX 12, а предельное потребление энергии уменьшилось на 65 Вт. То есть чисто теоретически карта стала надежнее, холоднее, чуточку быстрее и немного дешевле своих прародителей (хотя ввиду девальвации рубля последнее обстоятельство актуально исключительно для западных потребителей).

R7 370 поддерживает те же технологии, что и предыдущие модели на основе этого же GPU. **PowerTune** оптимизирует электропотребление в зависимости от нагрузки. Функция управления частотой кадров позволяет установить фиксированную частоту fps и снизить электропотребление, тепловыделение и шумность системы охлаждения. А с помощью **Eyefinity** можно подключить до шести мониторов одновременно. Никуда не делась и поддержка программных интерфейсов. Помимо DirectX 12, карта поддерживает OpenGL, Vulkan, OpenCL, а также умирающий Mantle.

Сможет ли трехлетний ветеран что-либо противопоставить новичку от «зеленых» – покажут тесты.

В жизни

Но сначала немного расскажем о реальных представителях семейства новых видеокарт. Напоминаем, референсных образцов ни AMD, ни NVIDIA не выпустили, то есть все, что продается в магазинах, имеет оригинальные системы охлаждения, а в случае с GTX 950 еще и идет с немалым заводским разгоном.

Так, в продаже можно найти карты, поднятые со стандартных 1050 до 1400 МГц! По цене они, правда, приближаются уже к старшей GTX 960, поэтому в обзор мы их включать не стали, а взяли на тесты самую близкую к эталонным характеристикам NVIDIA версию: **Palit NE5X950S1041-2063F** или, для простоты, **GeForce GTX 950 StormX Dual**.

В отношении разгона тут все скромно – к базовой частоте GPU добавили всего 40 МГц, а память оставили как есть, на уровне 6612 МГц. А вот система охлаждения оказалась вполне достойной и одновременно простой. На процессоре стоит здоровенный алюминиевый радиатор, обдуваемый парой 75-миллиметровых вентиляторов. Последние, как положено, крутятся исключительно под нагрузкой, а в режиме «рабочего стола» останавливаются. Получается и экономно, и тихо.

Точно так же ведет себя и тестовая R7 370 от **XFX**. Только вентиляторы у **R7-370P-25** на 10 мм больше в диаметре и... съемные. Да, все верно. Вертушки легко снимаются и открывают прямой доступ к ребрам радиатора. А значит, с очисткой СО проблем не будет.

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
AMD Radeon R7 370 (995/5600 МГц)	5917	10 290	5383	100%
NVIDIA GeForce GTX 950 (1064–1241/6610 МГц)	6508	10 200	5800	110%
AMD Radeon R9 380 (1000/5800 МГц)	8471	10 450	7337	143%
NVIDIA GeForce GTX 960 (1126–1178/7000 МГц)	6991	10 143	6148	118%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon R7 370 (995/5600 МГц)	25,8	650	100%
NVIDIA GeForce GTX 950 (1064–1241/6610 МГц)	28,9	728	112%
AMD Radeon R9 380 (1000/5800 МГц)	34,4	866	133%
NVIDIA GeForce GTX 960 (1126–1178/7000 МГц)	29,9	753	116%

Unigine Valley 1.1

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon R7 370 (995/5600 МГц)	30,4	1273	100%
NVIDIA GeForce GTX 950 (1064–1241/6610 МГц)	31,4	1313	103%
AMD Radeon R9 380 (1000/5800 МГц)	35,4	1481	116%
NVIDIA GeForce GTX 960 (1126–1178/7000 МГц)	32,8	1371	108%

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core i7-4770K
Охлаждение	DeepCool Assassin
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming
Память	2x 4 ГБ DDR3 Kingston HyperX Fury
Накопители	Plextor M6S, Kingston HyperX
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 8 64-bit
Драйверы NVIDIA	358.50
Драйверы AMD	Catalyst 15.10

Внушительнее у XFX и радиатор. По габаритам он примерно такой же, но с кристаллом общается через пару теплопроводных трубок, что значительно эффективнее. Правда, на разгоне это не сказалось. Судя по всему, AMD из старенького чипа и так выжала слишком много и гнать его дальше без толку.

А из этого следует, что если при покупке GTX 950 еще стоит поломать голову над версией, то с R7 370 можно смело искать вариант подешевле и брать его со спокойной душой. Только подумайте над количеством памяти. Карта AMD, в отличие от NVIDIA, бывает и с двумя, и с четырьмя ГБ GDDR5. Но, по нашему мнению, дополнительные 2 ГБ этому чипу не нужны.

Тесты

А теперь перейдем к тестам. Первый и самый главный результат: на новых картах можно играть во все современные игры. Сочинять не будем, на предельные настройки и 60 fps рассчитывать не стоит. Но запустить GTA 5 во всей красе и при 30 fps не проблема. То же и с третьим «Ведьмаком». Если не напирать на эффекты NVIDIA, игра легко откроется на «запредельном» уровне графики и покажет стабильные 25 кадров.

Если сравнивать со следующей ступенькой GPU – GTX 960 и R9 380, – то все очень прилично. Собственно, старшие карты предлагают примерно на 30% больше fps, но и доплатить просят ровно столько же.

В итоге расклад следующий. GeForce GTX 950 интереснее: быстрее почти на 10%, софт у нее лучше и удобнее. Но стоит чип на 1000 рублей дороже, в среднем 12 500 рублей. Не готовы переплачивать? R7 370 тоже не разочарует. На предельных настройках она уступает всего два-три кадра в секунду, а по тишине и стабильности идет на одном уровне с конкуренткой.

● *Кирилл Данилов, Дмитрий Колганов*

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	AMD Radeon R7 370 (995/5600 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 950 (1064–1241/6610 МГц)	AMD Radeon R9 380 (1000/5800 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 960 (1126–1178/7000 МГц)
Tomb Raider				
Ultra, 1680x1050, AF 16x, SSAA 2x	33,7	37,6	48,8	43,1
Ultra, 1680x1050, AF 16x, SSAA 4x	25,6	28,7	37,9	33
%	100%	112%	146%	128%
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	29,9	32,7	43,5	37,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	22,7	25,4	33,9	29,1
%	100%	110%	147%	127%
Hitman: Absolution				
Ultra, 1680x1050, AF 16x, MSAA 4x	44,9	39,6	54,7	41,9
Ultra, 1680x1050, AF 16x, MSAA 8x	32,2	29,7	38,3	33,5
%	100%	90%	121%	98%
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	41,5	36,4	49,7	37,8
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	28,9	26,7	34,5	28,1
%	100%	90%	120%	94%
BioShock Infinite				
UltraDX11, 1680x1050, AF 16x	81,3	96,7	109,4	105,7
UltraDX11+DDOF, 1680x1050, AF 16x	67,3	74,4	88,7	80,9
%	100%	115%	133%	126%
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	71,2	85,1	99,3	94
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	58,8	65,3	80,2	71,2
%	100%	116%	138%	127%
Crysis 3				
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	35,4	37,4	31,3	41,2
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	32	32,4	40,2	35,8
%	100%	104%	106%	114%
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	31,7	32,8	41,1	36,3
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	28,4	27,6	33,4	31,4
%	100%	100%	124%	113%
Metro: Last Light				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, SSAA	25,3	31	36	35
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, SSAA, PhysX	17,4	28	23,7	32
%	100%	123%	142%	138%
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	22,1	26	31,2	31
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA, PhysX	15,5	25	20,8	28
%	100%	118%	141%	140%
Thief				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	54,7	60,4	63,7	57,7
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, SSAA High	39,9	42,9	55,9	43,8
%	100%	109%	126%	107%
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	52,8	61	60,5	56,3
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	37,3	43	52,1	41,6
%	100%	115%	125%	109%
GRID Autosport				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, MSAA 4x	64,9	74,5	78,5	79,5
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, MSAA 8x	60,3	64,6	73,3	68
%	100%	111%	121%	118%
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	60	67,1	70,4	72,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	56,6	59,4	65,5	64,8
%	100%	108%	117%	117%
GTA 5				
Full, VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	32,3	33,5	40,3	36,4
Full, VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	18,2	23	25,2	25,2
%	100%	112%	130%	122%
Full, VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	29,3	29,2	37,5	32,5
Full, VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	16,1	20	23,2	22,4
%	100%	108%	134%	121%
The Witcher 3: Wild Hunt				
Full Post, Max, no NVIDIA 1680x1050, AF 16x	26,7	29,3	32,7	41,2
Full Post, Max, NVIDIA min, 1680x1050, AF 16x	22	26,1	26,9	35,8
%	100%	114%	122%	158%
Full Post, Max, no NVIDIA 1920x1080, AF 16x	24,5	27,5	32,7	36,3
Full Post, Max, NVIDIA min, 1920x1080, AF 16x	21,8	23,3	30,7	31,4
%	100%	110%	137%	146%

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- **Palit GTX 750 Ti STORMX OC** не сильно, но все же ускорит «Дешево и сердито» в играх.
- Попрощаемся с **LGA1150**. «Накопил!» с новым процессором **Core i3-6100** и материнской платой **ASUS B150-PLUS D3** под сокет **LGA1151** стал быстрее и холоднее. В качестве приятного дополнения удалось сэкономить на обновлении видеокарты.
- «Смерть тормозам» развивает наступление архитектуры **Skylake** четырехъядерным **Core i5-6500**. Переход на память **DDR4**, к сожалению, пока не укладывается в бюджет конфигурации.
- «Всё на максимум» порадует энтузиастов материнской платой **ASUS Z170-P D3** и четырехъядерным **Core i5-6600** с рабочей частотой до 3,9 ГГц в режиме **Turbo Boost**. Заветная буква **«K»** в названии процессора и разблокированный множитель обойдутся в дополнительные 2700 рублей.
- **Intel Core i7-6700**, установленный в «Займи, но купи!», доукомплектуем видеокартой **ASUS STRIX-R9390-DC3OC-8GD5-GAMING**. Этот дуэт вполне переваривает последние игровые хиты в разрешении вплоть до 2K.
- Выбранный для «Мечты» **Intel Core i7-4820K** не блистал результатами тестов еще в эпоху **Haswell**. Однако общий потенциал платформы и приятная цена делают его неплохим выбором. С видеокартой **Gigabyte GV-N980G1 GAMING-4GD** игры в 4K по-прежнему компромисс настроек. Так что, если вы обладатель UHD-монитора, апгрейда до **GeForce GTX 980 Ti** вам не избежать.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 25 ДО 30 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II 370K (Richland, 3 ядра, Socket FM2, 4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 1 МБ)	3000 ($46)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	650 ($10)
Материнская плата: ASRock FM2A88X PRO + (ATX, Socket FM2+, AMD A88X, 2x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 8x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	4350 ($66,6)
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S6/2	1900 ($29,1)
Видеокарта: Palit GTX 750 Ti STORMX OC, NE5X75TS1341-1073F (NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, 1085-1163/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, mini-HDMI)	8700 ($133,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3500 ($53,6)
Корпус: Accord P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1800 ($27,6)
Блок питания: Deepcool DE 480W (480 Вт, 120 мм, 24-pin, 4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	1700 ($26,1)
Системный блок:	25 600 ($392)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7-4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	2500 ($38,3)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	540 ($8,3)
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	1600 ($24,5)
Замена блока питания: Deepcool DE 530W (530 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	200 ($3,1)
Со всеми наворотами:	30 440 ($466,1)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1400 ($21,5)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1200 ($18,4)
Колонки: Defender Aurora S20 (2.0, 2x 10 Вт, 20–20 000 Гц)	1850 ($28,4)
Монитор: BenQ GL2250HM (TN, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	8800 ($134,8)
С периферией:	43 690 ($668,9)

НАКОПИЛ!

ОТ 35 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	9050 ($138,6)
Кулер: Deepcool Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–33,4 дБ)	500 ($7,7)
Материнская плата: ASUS B150-PLUS D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6400 ($98)
Память: 4 ГБ DDR3L-1600 МГц Kingston KVR16LN11/4	1850 ($28,4)
Видеокарта: MSI R7 370 GAMING 2G (AMD Radeon R7 370, 1000–1050/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 800 ($165,4)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3500 ($53,6)
Корпус: Accord P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1800 ($27,6)
Блок питания: Deepcool DE 530W (530 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	1900 ($29,1)
Системный блок:	35 800 ($548,1)
Замена ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7-3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	4250 ($65,1)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX950-DC2OC-2GD5-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 950, 1165-1355/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2500 ($38,3)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3L-1600 МГц Kingston KVR16LN11/4	1850 ($28,4)
Замена блока питания: Zalman LE 600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	800 ($12,3)
Со всеми наворотами:	45 200 ($692)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1250 ($19,2)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	1350 ($20,7)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2050 ($31,4)
Монитор: Acer G246HLAbd (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	10 500 ($160,8)
С периферией:	60 350 ($924)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 50 ДО 60 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	15 700 ($240,4)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	1190 ($18,3)
Материнская плата: ASUS B150-PLUS D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6400 ($98)
Память: 8 ГБ DDR3L-1600 МГц Crucial Ballistix Sport VLP BLS8G3D1609ES2LX0CEU	4100 ($62,8)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253-1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	14 800 ($226,6)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3500 ($53,6)
Корпус: Aerocool MC3 (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2300 ($35,3)
Блок питания: Zalman LE 600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	2700 ($41,4)
Системный блок:	50 690 ($776,1)
Замена корпуса: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	400 ($6,2)
Замена видеокарты: Sapphire NITRO R9 380 4G D5, 11242-07-20G (AMD Radeon R9 380, 985/5800 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2400 ($36,8)
Дополнительная память: 8 ГБ DDR3L-1600 МГц Crucial Ballistix Sport VLP BLS8G3D1609ES2LX0CEU	4100 ($62,8)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2000 ($30,7)
Со всеми наворотами:	59 590 ($912,3)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	2100 ($32,2)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1850 ($28,4)
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40–20 000 Гц)	3350 ($51,3)
Монитор: LG 24MP57HQ-P (WLED, IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 500 ($176,1)
С периферией:	78 390 ($1200,1)

МОНОПОЛИЯ ГДЕ-ТО РЯДОМ

Новая платформа Intel Skylake, о которой мы подробно рассказываем на соседних страницах, в одночасье вырвалась вперед по уровню производительности на каждый вложенный рубль. Если материнские платы под сокет LGA1151 еще немного подешевеют, то процессорам AMD не найдется места даже в «Дешево и сердито».

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 01.11.15, по курсу
$1 = 65 рублей.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 65 ДО 75 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 600 ($254,2)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 26,1 дБ)	1800 ($27,6)
Материнская плата: ASUS Z170-P D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR3-1333/3100 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	7300 ($111,8)
Память: 8 ГБ DDR3L-1600 МГц Crucial Ballistix Sport VLP BLS8G3D1609ES2LX0CEU	4100 ($62,8)
Видеокарта: PowerColor AXR9 390 8GBD5-PPDHE (AMD Radeon R9 390, 1010/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	25 200 ($385,8)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3500 ($53,6)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700 ($41,4)
Блок питания: Aerocool KCAS-700W (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3950 ($60,5)
Системный блок:	65 150 ($997,4)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	2700 ($41,4)
Замена блока питания: Aerocool KCAS-750M (750 Вт, 140 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 4x 6+2-pin, FDD)	1350 ($20,7)
Дополнительная память: 8 ГБ DDR3L-1600 МГц Crucial Ballistix Sport VLP BLS8G3D1609ES2LX0CEU	4100 ($62,8)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2000 ($30,7)
Со всеми наворотами:	75 300 ($1152,8)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	4800 ($73,5)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	4100 ($62,8)
Колонки: Microlab FC360 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 35–20 000 Гц)	5350 ($82)
Монитор: LG 25UM57 (WLED, IPS, 25 дюймов, 2560x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI)	13 150 ($201,4)
С периферией:	102 700 ($1572,3)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 80 ДО 95 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	22 700 ($347,6)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 26,1 дБ)	1800 ($27,6)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-Gaming 3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 3x eSATA, 2x M.2, PS/2, USB Type-C, USB 3.1, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, S/PDIF, HDMI, DisplayPort, аудио)	11 000 ($168,5)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	5200 ($79,7)
Видеокарта: ASUS STRIX-R9390-DC3OC-8GD5-GAMING (AMD Radeon R9 390, 1050/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	25 600 ($392)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5500 ($84,3)
Корпус: Thermaltake Versa H24 CA-1C1-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2900 ($44,4)
Блок питания: Aerocool KCAS-750M (750 Вт, 140 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 4x 6+2-pin, FDD)	5300 ($81,2)
Системный блок:	80 000 ($1224,8)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R939XG1 GAMING-8GD (AMD Radeon R9 390X, 1050–1060/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	5200 ($79,7)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	5200 ($79,7)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1000 ($15,4)
Установка SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD370S (SATA Rev. 3, запись – 460 МБ/с, чтение – 560 МБ/с)	4100 ($62,8)
Со всеми наворотами:	95 500 ($1462,1)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	5200 ($79,7)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	5300 ($81,2)
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 75 дБ, 20–20 000 Гц)	5350 ($82)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	16 500 ($252,7)
С периферией:	127 850 ($1957,3)

МЕЧТА

ОТ 100 ДО 130 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-4820K (Ivy Bridge-E, 4 ядра, Socket LGA2011, 3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 10 МБ)	21 600 ($330,7)
Кулер: Deepcool Neptwin V2 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900–1500 об/мин, 17,8–30 дБ)	3350 ($51,3)
Материнская плата: Gigabyte GA-X99-UD3 (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 4x DDR4-1333/3000 МГц до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 3x PCIe x1, 10x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 6x USB 3.0, 4x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	17 800 ($272,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	5200 ($79,7)
Видеокарта: Gigabyte GV-N980G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1228–1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	36 800 ($563,4)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5500 ($84,3)
Корпус: Thermaltake Versa H24 CA-1C1-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2900 ($44,4)
Блок питания: Thermaltake TR2 TR-750P Bronze (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 3x MOLEX, 4x 6+2-pin)	5700 ($87,3)
Системный блок:	98 850 ($1513,4)
Замена видеокарты: MSI GTX 980TI GAMING 6G (NVIDIA GeForce GTX 980 Ti, 1178–1279/7096 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	13 200 ($202,1)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	5200 ($79,7)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1000 ($15,4)
Установка SSD: 240 ГБ Silicon Power S80 SP240GBSS3S80S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6900 ($105,7)
Со всеми наворотами:	125 150 ($1916)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	5400 ($82,7)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	12 600 ($192,9)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40–27 000 Гц)	8700 ($133,2)
Монитор: ASUS VN289H (WLED, VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI, аудио 2x 2 Вт)	18 500 ($283,3)
С периферией:	170 350 ($2608)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	85 000 ($1301,3)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 100 ($154,7)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	36 000 ($551,2)
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD32GX4M4A2400C14	66 400 ($1016,6)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000–1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	136 400 ($2088,2)
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись 480 МБ/с, чтение 540 МБ/с)	69 300 ($1061)
Жесткие диски: 2x 6 ТБ Seagate Enterprise ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID 1	42 600 ($652,2)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	5400 ($82,7)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	32 100 ($491,5)
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 6x MOLEX, 8x 6+2-pin, FDD)	16 100 ($246,5)
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-концентратор, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	22 200 ($339,9)
Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	15 600 ($238,9)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	42 000 ($643)
Мониторы: 3x LG 34UC97 (AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-концентратор, аудиовыход, аудио)	215 250 ($3295,4)
Со всеми наворотами:	794 450 ($12 162,5)

Почта «Игромании»

Полина **Малахова**

Привет, друзья! С конца ноября начинается традиционный сезон подготовки к Новому году. Все магазины украшают свои витрины, рождественская атрибутика со снежинками, подарками, елочками и дедами-морозами заставляет едва ли не насильно проникнуться атмосферой праздника. Для меня это время не только радость и предвкушение подарков, но и повод спустить пару-тройку тысяч на распродажи в цифровых магазинах. Удержаться сложно, даже если где-то на задворках сознания скребется мысль: «Где время-то взять на все эти игры?» Но внутренний хомяк требует забить библиотеку как можно скорее, пока цена не выросла. И, судя по изменениям в профилях моих друзей, этим страдаю не я одна. Что одновременно и утешает, и тревожит: это же сколько людей сливают ежегодно огромные суммы денег на то, что им вряд ли пригодится?!

Алексей **Пилипчук**

Привет-привет! Эти строки мы пишем задолго до выхода номера. Так что всякий раз, стоит взяться за «Почту», возникает чувство, будто я отправился в будущее на месяц или даже два вперед. И это путешествие, надо отметить, вышло самым приятным! Фантазия рисует первый снег, украшения и гирлянды на улицах, множество крупных проектов, только что пройденных или запущенных. Да и долгожданный седьмой эпизод **«Звездных войн»** еще никогда не казался столь близким! В общем, классно было хотя бы на несколько минут окунуться в эту волшебную атмосферу. И я искренне надеюсь, что в тот момент, когда вы откроете эти страницы, все будет точно так же, как в моем воображении: ярко, празднично и тепло на душе.

ПИСЬМО №1

Добрый день, «Игромания»! Очень рад, что вернулся такой замечательный способ общаться с редакцией. У меня есть вопрос: бывало ли такое, что вы испытывали разочарование в игре после ознакомления с ее предысторией? Например, после прочтения книги, по которой ее сделали? Расскажу о моем случае.

В «Ведьмака» я хотел сыграть давно, но руки дошли только к выходу третьей части. Игра понравилась с первых минут: колоритные персонажи, истории которых хочется изучать, большой мир, который хочется исследовать, – в общем, все то, за что мы любим RPG. Именно из-за этого после прохождения первых двух глав я твердо решил прочитать сагу о Геральте. Серия романов прочиталась на одном дыхании, персонажи стали родными и знакомыми. Но после этого пропало всякое желание возвращаться в игру, уже кажущуюся мне лишь блеклым подобием. Для меня в истории ведьмака была поставлена точка.

Разумеется, это только мое мнение. И, возможно, когда-нибудь я завершу начатое. Хотелось бы узнать, что об этом думаете вы. – Никита КОЖИН

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Честно говоря, не каждая игровая вселенная может похвастаться подобными корнями, как **«Ведьмак»**. По уникальному стечению обстоятельств это именно тот случай, когда «игроизация» потянула за собой популярность книжного сериала, – в мировом масштабе, разумеется. Приключения Геральта снискали повсеместную любовь в Польше, России и еще ряде стран Восточной Европы, но на Западе эта эпопея была, увы, совершенно не известна.

«Убийцы королей» для **Xbox 360** и еще в большей степени **«Дикая охота»**, вышедшая на всех актуальных платформах, вызвали огромный всплеск интереса к творчеству Анджея Сапковского среди англо-

ВОТ ТАКУЮ ПОТРЯСАЮЩУЮ ВЫШИВКУ по игре Ori and the Blind Forest сделала Полина Гладкова. От таких работ у нас, честно говоря, порой пробегают мурашки по коже!

ИНОГДА БЫВАЕТ И НАОБОРОТ, когда приятные воспоминания об оригинале портит не самый удачный сиквел

СИДЯ ПЕРЕД МОНИТОРОМ с кружкой кофе в руках, в общем-то, легко забыть, что на выставках журналистам приходится на огромных скоростях носиться от одного стенда к другому. И все это после долгого перелета, джетлага и без времени на передышку

говорящей публики. И, вполне вероятно, многие из игроков испытали нечто подобное, что и Никита Кожин.

Что касается личного опыта, то я тоже решила познакомиться с книжным прототипом, уже поиграв в третьего «Ведьмака», и, честно говоря, была разочарована. Первые рассказы изобилуют фэнтезийными штампами, суровость и секс какие-то гротескные... Не отрицаю, что дальше пан Сапковский «расписался» и добавил глубины и персонажам, и интриги – сюжету. Но желание и дальше читать о похождениях Геральта из Ривии у меня пропало. Вот Джо Аберкромби – совсем иной разговор!

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Лично мне работа **CD Projekt RED** понравилась даже больше, чем первоисточник. Они с большой любовью воспроизвели вселенную Сапковского, даже неповторимую книжную атмосферу умудрились перенести. Но при этом добавили интересные истории, возможность самому поучаствовать в приключении, а некоторых персонажей и сюжетные линии даже вывели на новый уровень. Хотя книги я тоже очень люблю – для меня это один из тех редких случаев, когда вместе с играми они образовали в голове цельную картину и теперь даже не воспринимаются друг без друга.

Хотя понять историю Никиты могу без труда, сам переживал что-то схожее. Пример, который приходит на память первым, – **Star Wars: Knights of the Old Republic** и книга **Revan**. Перепроходя множество раз игру, я постоянно выстраивал теории, что же склонило одного из ключевых персонажей к темной стороне Силы. И воображение рисовало самые разнообразные события. Но стоило прочитать книгу, как все оказывалось до жути банальным, скучным и, как мне кажется, глупым. В игре игру я все равно обожаю, но какой-то маленький осадок на душе остался.

ПИСЬМО №2

Огромный привет всему коллективу «Игромании» – в частности, редакторам. Им и адресуется мой вопрос. Недавно перечитывал юбилейный, 200-й номер. Светлана Карачарова рассказала забавную историю о своей первой командировке – в Исландию, на съезд фанатов EVE Online. Расскажите о ваших первых командировках. Как проходила ваша первая поездка на gamescom или E3? – Иван ИРГИСКИН

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Я всего дважды была на зарубежных выставках – в Кельне, на **gamescom 2012**, и в Японии, на **Tokyo Game Show 2013**. Огромные залы, каждый размером с ангар, не чета «Крокус Экспо», конечно. Но толпа и давка такая, что «Игромир» кажется легкой прогулкой. То же с очередями, билетами, доступом к стендам, уровнем шума. Из положительных отличий: места, где можно перекусить, более доступны и быстрее обслуживают, чем на «Игромире», а также бизнес-зона – один или два солидных павильона, где тихо и спокойно. Но вот мотаться между этими ангарами (а зачастую презентации устраивают вообще вне зоны выставки, где-нибудь через пару станций метро, например) просто ад. Перекусить возможность выпадает редко, проблемы со связью и, соответственно, интернетом, слоты все перепутаны, порой приходишь, а твоего слота нет: «Извините, но британская пресса нам показалась важнее российской».

Ну а что касается историй, о них расскажет заместитель главного редактора Ян Кузовлев.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Привет! Очень здорово, что кто-то осилил юбилейный номер, – его мы сдавали ударными темпами и без всякого сна.

Так вышло, что первой моей командировкой был визит в студию **4A Games** в Киеве. Мы смотрели предрелизную версию **Metro: Last Light**, а потом гид вбил себе в голову, что нам обязательно нужно посетить ресторан «Рушничок». С ориентированием на местности у нашего провожатого были проблемы, поэтому мы плутали по узким улочкам под палящим солнцем и, кажется, посмотрели почти все достопримечательности в центре города. «Рушничок» мы в итоге нашли, но он оказался отвратительным. Впрочем, нет ничего, что бы не мог исправить прекрасный бар «Мюллер».

Первая зарубежная выставка – gamescom. Честно, это было какое-то безумие. Ты привык к одному павильону на ВДНХ и неплохо разбираешься в «Крокус Экспо», но немецкий «Кельнмессе»

по своим объемам и количеству посетителей оставляет наши выставки позади. Постоянно ощущалась нехватка времени, остановиться и перевести дух совершенно не получалось.

Самое интересное было вне gamescom. Нас поселили в промзоне, за окном – какие-то заброшенные заводы, битое стекло, плющ на кирпичных стенах. Я гуляю по этому району, и один из жителей предлагает мне проникнуть на опечатанную фабрику и поснимать местные виды: «Там через забор перелезть, только лучше утром, а то полиция может поймать».

ПИСЬМО №3

Хотелось бы узнать ваше мнение о студии Ice-Pick Lodge. Как думаете, можно ли считать их игры оппозицией сложившимся устоям в игровой индустрии? Получается ли у них ломать четвертую стену и напрямую влиять на игрока? И можно ли позволить в разработке исключительно гореть идеей, не думая о деньгах, об успехе и о том, как к игре отнесется общество? – Александра ПИРОЖКОВА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

На мой взгляд, различных инди-игр и нишевых проектов сейчас скопилось такое огромное количество, что оппозицией скоро можно будет считать продукцию крупных компаний. Но даже на этом фоне **Ice-Pick Lodge** – студия необычная. Так что передаю слово ценителям их творчества, которых в нашей редакции, к счастью, хватает.

ГЕВОРГ АКОПЯН

Игры Ice-Pick Lodge действительно можно в какой-то степени считать оппозицией. По всему миру достаточно небольших студий, которые вроде как (именно «вроде») не думают о коммерческой составляющей, пытаются просто творить и менять наше представление об играх. В пример можно привести игры студии Tale of Tales. Но! Та же **Tale of Tales** закрылась. Разработчики просто устали делать игры, в которые никто не играет, которые не приносят денег. «Ледорубы» же умудряются создавать не только необычные проекты, но и что-то зарабатывать, делают порты, выпускают переиздания, работают над ремейками, минимально занимаются маркетингом. На мой взгляд, это наиболее удачный вариант – стараться делать необычные игры, но не забывать о том, что они должны быть кому-то интересны.

То есть, отвечая на один из ваших вопросов, да, действительно можно делать игру, не задумываясь о том, получит ли она отклик в обществе. Но, во-первых, вы вряд ли о ней узнаете и/или захотите в нее поиграть. Во-вторых, как мне кажется, игры «для себя» – это самообман. Человек – существо социальное, и, что бы он ни делал, он ждет реакции, одобрения, неодобрения… неважно. Главное – чтобы увидели и что-то почувствовали.

ЕСЛИ ЗАХОТИТЕ стать игровым журналистом, помните, что играть придется и в такое

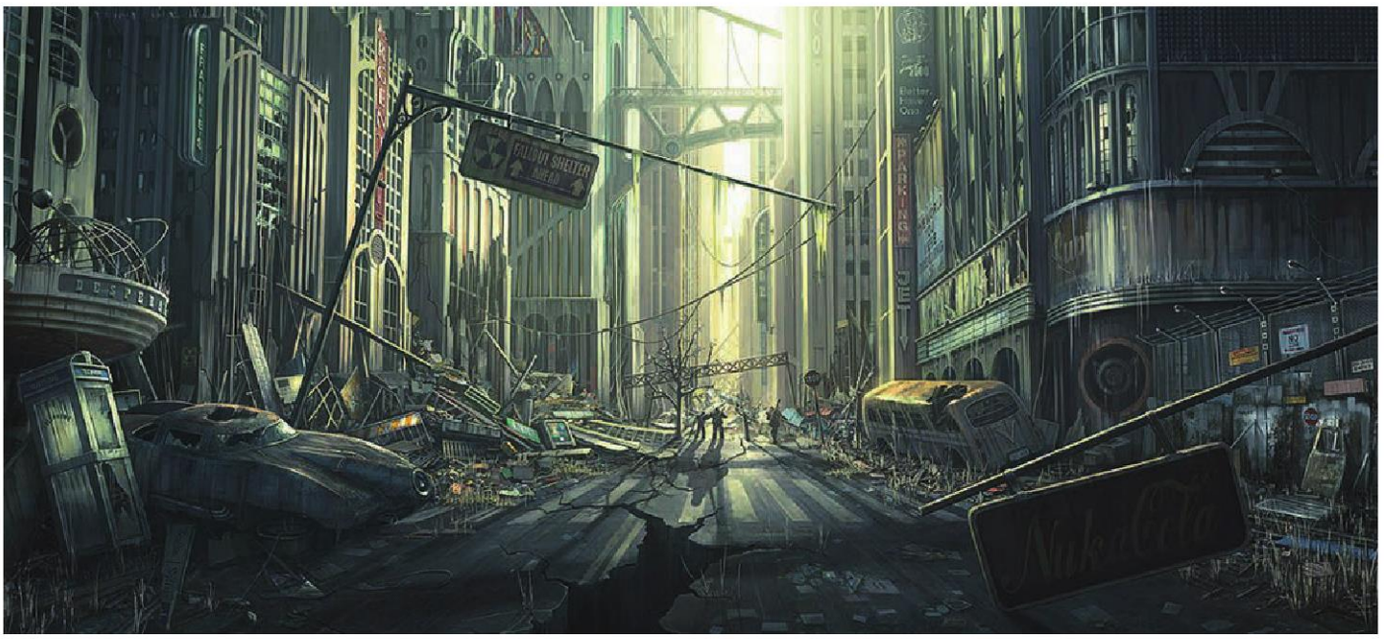
ОЛЕГ ЧИМДЕ

На самом деле Ice-Pick Lodge хотят зарабатывать. Игры же на что-то делать надо, верно? Вы слышали, к примеру, что-нибудь об игре «Эврика!»? Так вот, как говорил сам Дыбовский, изначально она планировалась в первую очередь ради того, чтобы заработать хоть немного денег. И это совершенно нормально.

Все культовые творцы в то или иное время работали на массовую аудиторию. Вспомните Лавкрафта, который время от времени подрабатывал литературным негром у писателей, о которых сейчас никто уже не помнит. Вопрос лишь в том, возвращаются ли эти творцы потом обратно, в свой творческий альков, или продолжают делать дешевые в разработке и потенциально прибыльные проекты. Ice-Pick Lodge – возвращаются.

А что до пресловутой четвертой стены – о да! Пожалуй, мой любимый прием в искусстве. Вроде бы ты уже привык созерцать историю со стороны, но внезапно понимаешь, что персонажи знают о твоем присутствии. Просто кошмар параноика! И, несомненно, Ice-Pick Lodge умеют ломать четвертую стену, как никто другой.

К НАМ ЧАСТО ПРИХОДЯТ ПИСЬМА с вопросами «Как попасть в игровую индустрию?» или «Куда поступать, если я хочу стать разработчиком?». Все необходимое вы сможете найти в октябрьском номере, где мы подготовили на эту тему гигантский материал. Единственное, что добавим: поступать также можно и в американский колледж DigiPen, который специализируется на подготовке специалистов для игровой индустрии



ЕЩЕ ОДИН ПОПУЛЯРНЫЙ ВОПРОС – «Куда отправлять свои идеи, чтобы по ним разработали игру?». Отвечаем. Увы, но голые идеи сами по себе ничего не стоят, и, к сожалению, их не возьмет ни один разработчик, у них и своих задумок хватает. Если же желание создать свою игру слишком велико – учитесь, работайте над собой и делайте ее сами. Будет сложно, но путей легче пока никто не придумал

ПИСЬМО №4

Дорогая редакция «Игромании»! Большинство ваших читателей из года в год задают один и тот же вопрос, «Как попасть в игровую индустрию?», при этом думая, что, попав туда, они будут днями напролет играть в игры и зарабатывать деньги. Мой вопрос звучит так: как приходится трудиться типичному работнику редакции? Насколько это сложно? Заранее спасибо! – Влад ВОЛКОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Проблема многих таких мечтателей в том, что они совсем забывают одну простую штуку: плохих игр всегда больше. Шедевры и хорошие проекты ведь выходят раз в месяц. Зато в остальное время вас ждут долгие часы мучений в каком-нибудь низкобюджетном польском шутере.

Не стоит забывать и о временных рамках. Когда на прохождение, анализ и текст у тебя всего два-три дня, получить удовольствие выходит не всегда. Да и поездки по крупным выставкам тоже настоящий труд. Полина уже рассказывала об этом где-то на соседних страницах.

Хотя… что это я только о плохом. Плюсы, само собой, перевешивают недостатки. Ведь когда чувствуешь себя частью огромной тусовки, играешь в потрясающую игру за пару недель до релиза или жмешь руку разработчику твоего любимого проекта – чувства возникают потрясающие. Это того стоит!

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Как и в любой другой организации, в СМИ куча самых разных должностей. Если вы редактор, то вряд ли будете днями напролет играть – времени попросту не хватит. Нужно следить за качеством текстов и редактировать их, решать массу организационных вопросов, всячески креативить с новыми рубриками и подачей текстов, общаться с издателями и разработчиками и все такое прочее. Я вот «Ведьмака» до сих пор не прошел, хотя всеми силами пытаюсь. И никакого графика работы у меня нет – работаю тогда, когда нужно, то есть всегда, даже во сне (я серьезно, во сне много крутых идей приходит).

Если вы автор, то другое дело. Играть будете много, однако далеко не всегда в то, во что хочется. Наш постоянный автор Денис Майоров, впрочем, невообразимым образом успевает играть почти во все. Маховик времени есть, не иначе!

Вообще, никакой романтики. Нет особой разницы, в каком узкоспециализированном СМИ вы работаете. Спорт, экономика, кино, театр, видеоигры, мода – принципы одни и те же везде. Быть экспертом, уметь думать, как минимум приемлемо писать и не лажать. Последнее – самое сложное. Чтобы не лажать, нужен талант. Научитесь – и все получится.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Сразу зарубите себе на носу: сейчас очень сложно заниматься только текстами и зарабатывать на этом какие-то серьезные деньги. Если вы автор-внештатник, то это неплохой способ подработать и получить дополнительный опыт, но жить только текстами сейчас вряд ли получится, нужно искать полноценную работу. Возможно, в смежной сфере – заниматься PR или комьюнити.

Если вы собрались работать редактором, то это уже не про творческий полет мысли, а про менеджмент; на игры в таком случае остается совсем немного времени. Бывают исключения – иногда редактору поручают большую, фундаментальную игру, и тогда приходится сидеть днями напролет «играть и зарабатывать». Звучит сказочно, но после 70-часового марафона в того же «Ведьмака» хочется чего угодно, но только бы не играть. ■

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера, получат от нас по цифровой копии игр. Авторы трех первых писем в произвольном порядке получат от нас цифровые версии **Blood Bowl 2**, **NBA 2K16**, **Mad Max**, а Владу Волкову мы дарим гифт-карту на 10 евро от G2A.com.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru.** Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «почты».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Скорее всего, когда вы откроете эти страницы, до Нового года останется еще добрый месяц. Но на улице наверняка уже горят гирлянды, а в воздухе чувствуется неповторимая атмосфера приближающегося праздника. Так что в этот раз мы решили добавить в конкурсы чего-то зимнего и новогоднего, а заодно еще раз подкрутить баланс. В вашу пользу. Удачи!

Мозговой штурм

Тест
№12. Декабрь

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 28 декабря.*

1 Как называется планета, на которой разворачивается сюжет серии Lost Planet?

2 Правда ли, что в The Witcher 3: Wild Hunt можно было поиграть в снежки?
А. Да, было такое!
Б. Снежки? Вы издеваетесь?

3 Как звали людей, которых должен был устранить 47-й в миссии со скриншота?

4 В каком штате начинаются события Grand Theft Auto 5?

5 В какой стране развернулись события, изображенные на скриншоте?

6 По отрывку из рецензии определите, о какой игре идет речь: «Не по-американски холодная и многоснежная зима, Нью-Йорк. После обычного трудового дня <имя героя>, ничем не примечательный IT-менеджер, заходит перекусить в небольшое кафе».

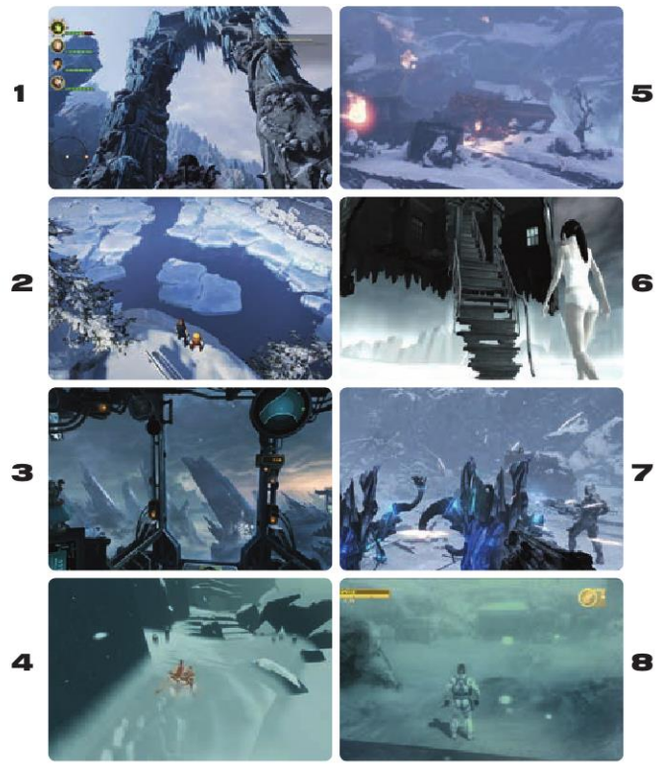
ПРИЗ

Геймерская мышь Zowie EC1-A с эргономичным дизайном, снабженная оптическим сенсором Avago 3310 и не требующая никаких программ или драйверов. (www.zowie.ru)

Фотопамять
№12. Декабрь

ПРАВИЛА

Как и в прошлый раз, задача проста: нужно угадать названия игр по их скриншотам.
Ответы принимаются по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 28 декабря.*



ПРИЗ

Коврик Zowie G-TF Speed с тройной прошивкой, водоотталкивающей поверхностью и стопроцентной совместимостью со всеми типами мышей. (www.grafitec.ru)

Подведение итогов конкурсов за №10/2015

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Мария Сантьяго
2 Б. Ложь
3 БЕИ
4 Владимир
5 Мара Джейд
6 Zonda Pagani R (из игры Need for Speed: Shift)
7 Гудспрингс
8 Собор Парижской Богоматери

ПОБЕДИТЕЛЬ №1
Андрей РАЗУВАНОВ

ПРИЗ
Мышь Genius X-G500 с 6 кнопками, в том числе для переключения чувствительности DPI, а также возможностью запрограммировать до 21 макроса в трех разных профилях. (www.genius.ru)

ПОБЕДИТЕЛЬ №2
Максим КОПРАВЧУК

ПРИЗ
Контроллер SteelSeries Stratus Wireless, созданный для устройств Apple, с компактным размером, отзывчивыми кнопками и 10 часами игры без подзарядки. (www.steelseries.com)

Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 The Arwing (Star Fox)
2 Ebon Hawk (Star Wars: Knights of the Old Republic)
3 Hyperion (StarCraft 2)
4 USG Ishimura (Dead Space)
5 Normandy SR-1 (Mass Effect)
6 UNSC Pillars of Autumn (Halo)
7 YSS-1000 Sabre (Halo: Reach)
8 Revenant (EVE Online)

ПОБЕДИТЕЛЬ
Дмитрий ПОДТИХОВ

ПРИЗ
Мышь Oklick 785G Scorpion с 11 кнопками, 45 функциями программирования, назначением макросов и оптической системой высокого разрешения: 800/1200/2400/4000 dpi. (www.oklick.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ
В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 12. Декабрь**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***. Итоги будут подведены в февральском номере журнала.

Тим Фадеев,
бренд-менеджер
IGG Russia

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО КАРТЫ

Как адаптировать проект под российский рынок своими силами

Когда мы, в компании IGG, приняли решение выводить на русский рынок нашу первую мобильную коллекционную карточную игру «Deck Heroes: Великая битва», у нас, как и у любого крупного разработчика, был не один вариант развития событий: отдать перевод игры в руки сторонней компании, специализирующейся на локализации, либо сделать все силами пока еще небольшой собственной русской команды.

Учитывая специфику самого проекта и те самые нюансы локализации игр от китайских разработчиков (о которых уже ходит много баек), мы приняли решение, что лучше нас этого не сделает никто.

Началась огромная, казалось бы, нудная работа, но в итоге она оказалась безумно интересна и увлекательна!

Мы отсматривали каждую из более чем 400 отрисованных нашими коллегами вручную карт и подбирали подходящие имена героям и существам.

Вся команда закопалась в справочниках по мифологии разных стран, энциклопедиях и даже гримуарах (да, и такое можно найти в интернете!) и выискивала интересные и подходящие арту имена и названия.

Например, имя, которое мы дали одной из карт, – Кетцалькоатль – одновременно имя божества древней Америки на языке науатль и название крупнейшего представителя как отряда птерозавров, так и летающих животных за всю историю планеты.

Мы иногда уже начинаем переживать, что наши игроки разгневают этого ацтекского бога! Как только они его не называли и в обращениях к нам, и между собой – и Кецулькатль, и Кульцакотль, – каждый раз все круче.

Поскольку «Deck Heroes: Великая битва», в отличие от многих других ККИ, имеет свою сюжетную линию, помимо работы над именами персонажей и названиями карт, предстояла большая работа по обработке диалогов.

В оригинале они были достаточно простыми и зачастую, честно, просто неинтересными.

В русской версии мы постарались придать им смысл и сделать достойными прочтения. Ну и, поскольку нам не чуждо чувство юмора, кое-где мы запрятали несколько смешных пасхалок. Так что не пропускайте диалоги в игре, вас может ждать приятный сюрприз!

Конечно, работа не прекращается, ведь по итогам каждого месяца и собранных отзывов и предложений игроков мы выпускаем дополнения, которые привносят не только новые карты существ или героев, но и, например, совершенно новые режимы игры и новые локации.

До конца этого года мы наконец-то выпустим большое обновление до версии 8.0, в котором, помимо прочего, добавим уникальную штуку для мобильных игр – собственный внутриигровой банк!

Для всей команды IGG Russia, да и для миллиона наших игроков «Deck Heroes: Великая битва» стала чем-то большим, чем просто карты.

Очень надеюсь, что и читатели «Игромании» попробуют взглянуть на мир Авалантиса своими глазами и найти для своей колоды Кацеп… Кецат…

Нет, серьезно, похоже, надо менять ему имя…

До встречи в игре! ■

ARCHOS Helium +

ARCHOS
Entertainment your way

5.0" IPS HD 5.0"

5.5" IPS HD 5.5"

LTE – скоростной интернет всегда с тобой!

10.1" IPS HD 10.1"

8.0" IPS HD 8.0"

7.0" IPS Panel 7.0"

4G 4G/LTE

Wifi

4G 4G/LTE

Wifi

РЕКЛАМА

ARCHOS Helium

archos.com/ru

ОФОРМИ ПОДПИСКУ

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ
ВСЕГО ЗА 180 ₽!*

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить **в любом почтовом отделении** России по каталогам:

«Роспечать»	«Пресса России»	«Почта России»
36254 — Игромания с DVD	20958 — Игромания с DVD	16753 — Игромания с DVD
80347 — Игромания	38900 — Игромания	12319 — Игромания

Еще один способ — **агентства альтернативной подписки:**

Прессинформ: *pinform.spb.ru* | Урал-Пресс: *ural-press.ru*

16+

*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.

РЕКЛАМА